# 游戏机实用技术

Practical Techniques for Games

双月刊
JUNE 1998
6月号
(总第一期)




ISSN 1008-0600

深圳恒川电子有限公司
地址：深圳振华路19号桑达大厦2705室
电话：0755-3324516　0-1392979856
传真：0755-3356762



樱花恋
收入超过传统麻将一倍
台湾最传统麻将玩法
创新玩法 风格独具
SUBSINO CO.,LTD.
开发制造
总代理
三平贸易有限公司
香港公司 电话：+852-2332 5633 传真：+852-2780 3869
澳门公司 电话：+853-725 084 传真：+853-725 081
广州联络处 电话：(020)8480 5869 传真：(020)8489 7073
联系人：陈瑞强 手机：(0)1389801151 传 呼：(020)126 呼 2211108
谢三贤 手机：(0)1362267964 传 呼：(020)8762 8800 呼 855613

# 麻将列车

- 麻将画面
- 钻石列车玩法
- 创新比倍玩法
- 保证高盈收





# 超級列車

机率保证与钻石列车完全相同

电视版本
钻石列车





SUBSINO CO.,LTD.
中福科技股份有限公司

# 海底城

- 可爱海底动物画面
- 钻石列车玩法
- 保证高盈收





高速競艇
# 摩托王



- 娱乐台配线
- 赛马玩法
- 高倍率高收入



中国总代理　　三平贸易有限公司

## 外观国内外专利　中国专利号ZL 94 3 023173

## 商标著作权第1090690号

**仿冒必究**

**敬告**

同业请不要卖仿冒品，请尊重专利权，一旦查明有仿冒行为，定当诉诸法律以维护本公司的权利。

A Contest of Wits.



## 斗智擂台 50″

本机台放大器有立体声功能，输出功率达15W，喇叭8Ω25W

机台 Cabinet HXDXW 1935X1555X1200mm 282kgs
椅子 Seat　HxDXW　585x645x995mm 38kgs

A Contest of Wits.



## 斗智擂台 38″

本机台放大器有立体声功能，输出功率达15W，喇叭 8Ω25W

机台 Cabinet HxDxW 1815x1555x975mm 252kgs
椅子 Seat　HxDxW　585x645x995mm 38kgs

OK BABY

采用最新 ABS 材质 28″~29″ 显象管两用



双烟灰缸

BABY-L HXDXW 1690X980X720mm
（经济型）BABY-S HXDXW 1440X980X720mm 70kg(空箱)

OK JUMBO

**大屏幕 38″** 本机台放大器有立体声功能，输出功率达 15W，上下各有 2 个喇叭 8Ω25W



椅子另购

38″ inch 24k-15k 高解析（双频可切换）
JUMBO-L HxDxW 1890x1120x930mm 184kg(Empty)
JUMBO-S HxDxW 1700x1120x930mm 160kg(Empty)

中国总代理

**华立电子有限公司**
WAH LAP ELECTRONIC CO., LTD.
广东省番禺市繁华路163号之168号
（即英东体育馆正门对面）
电话：020-84826868　传真：020-84838378

**华立娱乐机械有限公司**
WAH LAP AMUSEMENT MACHINE CO., LTD.
地址：番禺市市桥镇龙美村迎宾路20-25路
电话：020-84893232　传真：020-84892555

# 西安威龙 上海美灵 联袂推出

# OK玻钢机

——行将风靡全国的街机

**FRP 新工艺，25 寸、28 寸、29 寸三用**




国际公认 全新款式
国内潮流 换代产品
价廉物美 首屈一指

造型美 色泽亮 永不褪色 一磨崭新
耐高温 超强度 绝不老化 牢固无比
高绝缘 保安全 绝不漏电 万无一失



双电源控制开关
防钓漏斗侧投币
电脑板双保险锁

维修方便
管理严谨
安全防盗

**凝聚十年开发经验的杰出之作**

**诚征全国各地区代理（仅限十家）**


上海美灵游艺机厂　　西安威龙娱乐有限公司
联系地址：广东省番禺市迎宾路龙美村口工业区 1 号
电话：020-84879159 84879191　021-63139112　联系人：胡玉麟

以最強的產品開發陣容，最好的利潤分享，誠摯邀請您共創市場先機。

# NEW 即將推出 1998 全新硬體

絕對值得期待的全新遊戲，敬請密切注意、勿失先機

## 原廠正品・服務保證 原廠雷射貼紙

LG892168













## 麻將王加強版 8.9 8.8複製板 - 破台密碼

**免投幣** 在示範畫面即可操作

搖桿機台-破台操作方法

| 按鍵 | 確認 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 次數 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 6 | 1 | 1 | 10 | 2 | 14 | 1 |

鍵盤機台-破台操作方法

| 按鍵 | | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 | 押注 | 開始 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 次數 | | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 6 | 1 | 1 | 10 | 2 | 14 | 1 |

電話告知
TEL: 01392328369

原廠機板密碼無效

詳細內容・下期報導


GMS GAME MEN SYSTEM
GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.

**高凱科技有限公司**

1F,No.2, Alley 5, Lane 206, Cherug Fwu Road Taipei Taiwan
台灣省台北市成福路206巷5弄2號1樓
TEL:886-2-27889407 FAX:886-2-27857340
E-mail:gamemen@ms18.hinet.net
行動電話：886-9016-0352
行動電話：886-9000-7089
行動電話：886-9321-54545

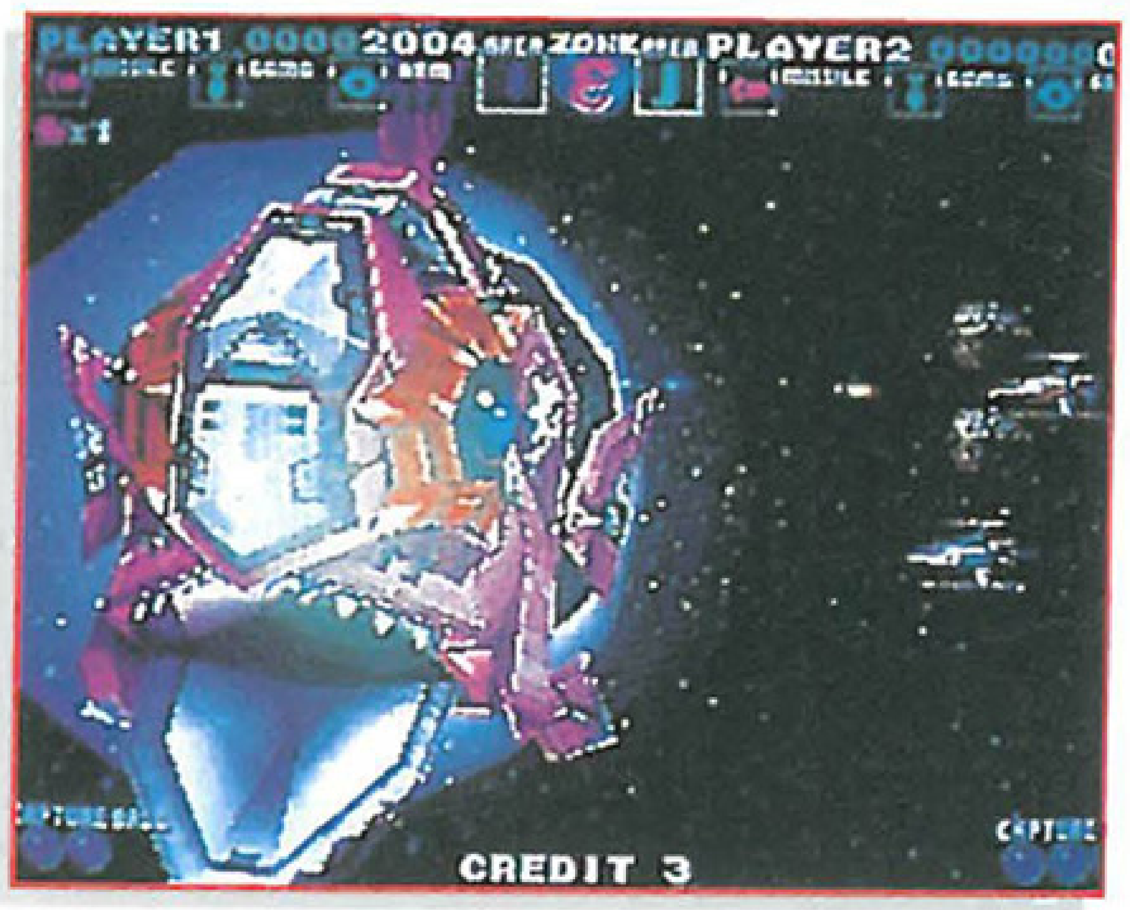

© 1998 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

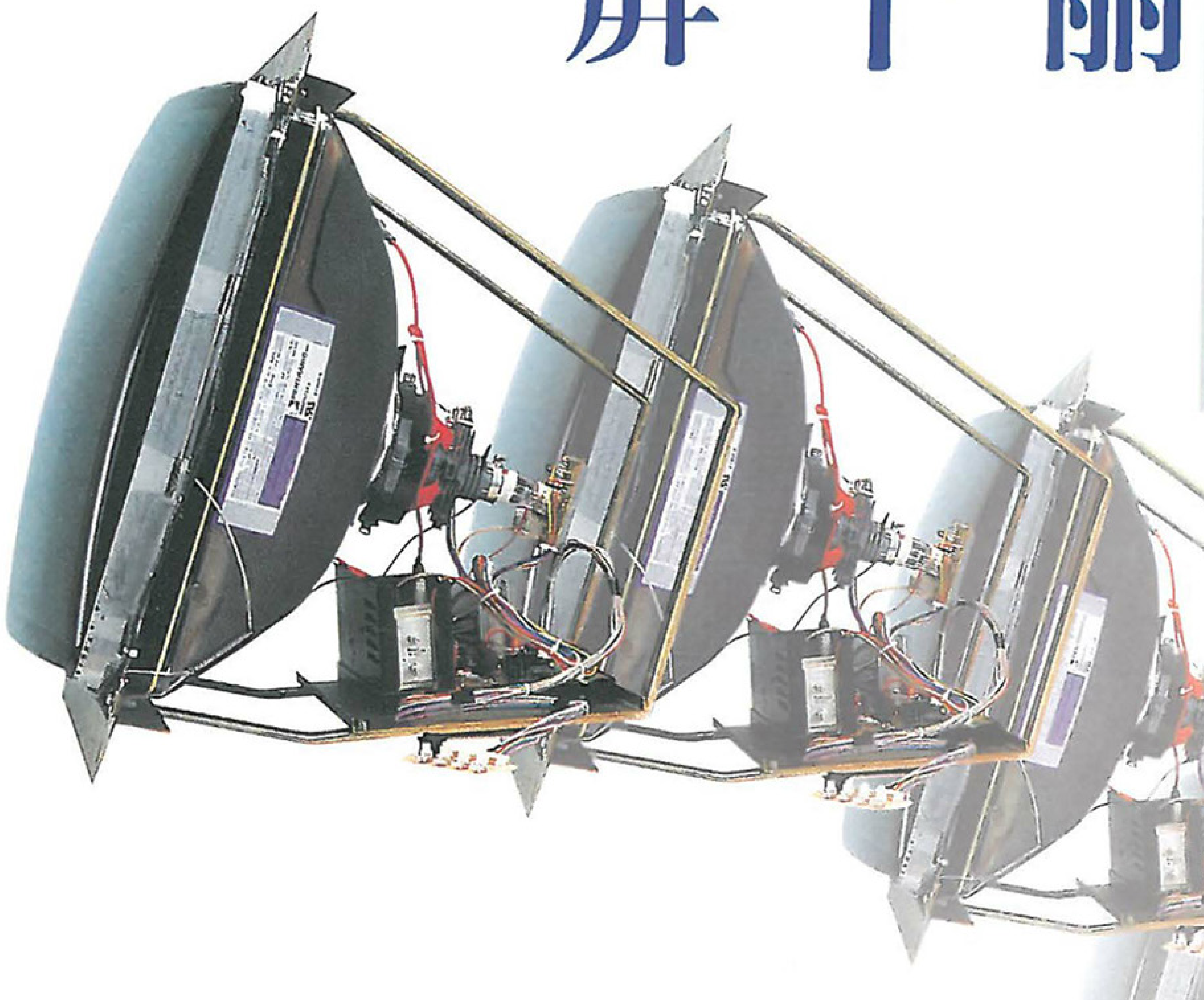
© 1998 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# 华立'98隆重巨献

## 美加名厂 PENTRANIC 显象管

# 屏千丽



**中　国　总　代　理**

14″、20″、21″、26″、29″、34″、38″、
各　种　款　式　尺　码　齐　备
色　彩　艳　丽　，　层　次　分　明
对　配　高　解　象　游　戏　天　衣　无　缝
配　备　高　品　质　扫　描　器

**价格特平　欢迎查询**


中国总代理

**华立电子有限公司**
WAH LAP ELECTRONIC CO., LTD.
广东省番禺市繁华路163号之168号
(即英东体育馆正门对面)
电话：020-84826868　传真：020-84838378

**华立娱乐机械有限公司**
WAH LAP AMUSEMENT MACHINE CO., LTD.
地址：番禺市市桥镇龙美村迎宾路20-25路
电话：020-84893232　传真：020-84892555

销售各种电脑板
承揽电脑板维修业务

机台配件供应
长年低价处理旧机台




本公司生产的专利产品
欢迎同行选购并诚征代理商

董事长 总经理：陈伟　手机：01396404128

地址：山东省济南市解放路147号　邮编：250013
电话：(0531)　6990148 6963415
传真：(0531) 6942448 6953349
传呼：(0531) 8935566 呼 7049
联系人：戴先生　侯先生

# 济南百乐大世界娱乐有限公司

（本产品仅供娱乐之用）


中潜科技
与您
联合作战
SUBSINO CO.,LTD.
SUBSINO
中潜科技股份有限公司
欢乐屋
第二代照相贴纸机
PRINT PUB
中潜赛艇系列
CREDIT
FAX: +886-2-2786 1566
http://www.subsino.com
subsino@email.subsino.com





# 树行业形象 迎世纪曙光

## ——祝贺《游戏机实用技术》创刊发行

中国正在崛起！

在我们满怀期待，肩负重任向第三战略目标迈进的关键时期，历史已经把我们推到了世纪之交的门槛前，二十一世纪的脚步声越来越近。正值此刻，《游戏机实用技术》杂志正式出版，与读者见面了。它的公开出版发行，应是游戏机行业中一件值得庆贺的大事。

当今科技信息高速公路的拓宽与畅通，为电子技术的繁荣与发展提供了有利条件。电子游戏机作为高科技的产物，品种日益增多，与人们的业余生活有着紧密的联系。据国家公安部治安局1996年元月的统计，全国有70多万台电子游戏机，10万多家电子游戏厅。据我们调查，近两、三年，游戏机市场在治理整顿中持续发展，现在全国有研制、生产游戏机主机及配件的大小厂家400多家，正常运转的游戏机保有量80万台以上，游戏厅逾12万家，从业人员达到60余万人。自学习、贯彻《中共中央关于加强社会主义精神文明建设若干重要问题的决议》以来，全国游戏机行业中改革进一步深化，开放进一步扩大。各地加大管理力度，规范市场管理，总体上看较好地落实了“一手抓繁荣，一手抓管理”。一场群众性精神文明创建活动正在全行业中蓬勃展开。

《游戏机实用技术》和广大读者见面之后，将不断传授专业技术知识，推荐经营管理经验，报道行业要事，力求办成融科学性、实用性及娱乐性于一体的刊物。诚然，电玩业这个新兴行业，在国内只有十多年的历史，它的健康、益智功能虽已为人们所熟知，但它的负面效应也不断引起人们的关注。我们认为事物都有其两面性，只要我们高举邓小平理论的伟大旗帜，牢记“发展才是硬道理”的教导，在引导与抑制、构筑与完善的过程中，兢兢业业地加强全行业思想、道德、作风及操守的规范与薰陶，我们相信，电子游戏机行业就会在跨世纪的进程中出现一个欣欣向荣的新局面。

# CONTENTS 目录

## 卷首语：PREFACE


树行业形象 迎世纪曙光

－祝贺《游戏机实用技术》创刊发行 .......... 1


## 工程师园地：ENQINEERS' ARENA


游戏机扫描板的原理调试及维修 骆春生／熊国标 ............. 5

PS 光碟机电源的维修 郑国川 ......................... 10

GCD 产品的原理及维修 刘杰 ......................... 12

死板的修复 罗平安 ............................................ 14




## 游戏攻略：GAME STRATEGIES





街霸Ⅲ代加强版 ............................................ 16

铁拳 3 ............................................................ 22


## 新品集锦：COLLECTION OF NEW PRODUCTS




TERABURST ............................................ 25

滑雪高手 ................................................... 26




PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

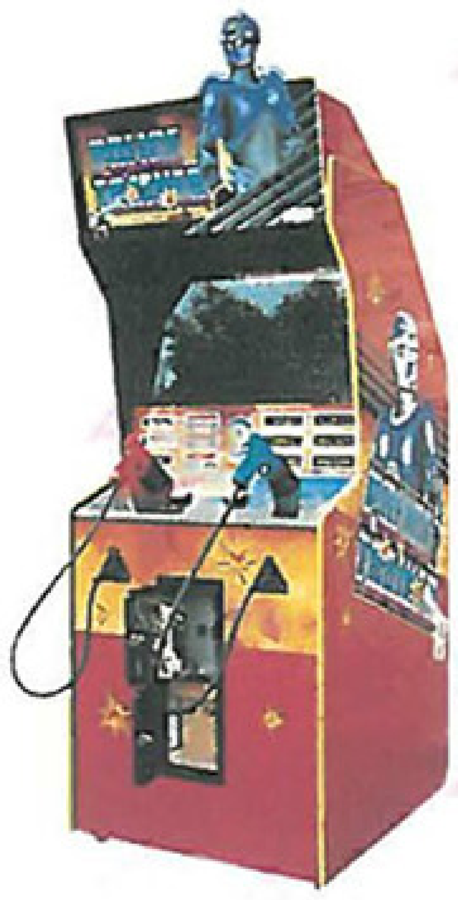

总第 1 期 1998/6/20

# 稳定机台 机台稳定 买机台找稳定 一切搞定

专业:场地规划 ⇒ 机台配套 ⇒ 人员培训 ⇒ 售后服务 ⇒ 回收更新

## 新机台


铁翼


战警双枪


水户黄门

## 大型模拟机

特价销售


环游世界


铁路逃生



空战 50″


50″ 雷特娜赛车

## 小型娱乐机


黄金雨 II


一千零一夜


海贼先生


海底寻宝

## 儿童乘骑类

本系列产品已申请专利，仿冒必究


波音迪诺


波音迪诺


海洋家族


海洋家族

## 电脑板类


双龙抢珠

**服务项目：**
**代办进口服务！**
**安全迅速可靠！**

德浩集团
德名机械股份有限公司
台北县三重市重新路五段 609 巷 18 号 9 楼之 45
电话：00886-2-2999-5921 传真：00886-2-22781525

广州稳定电子有限公司
广东番禺大石镇东联四坊口
电话：(020)84788945　84788946
传真：(020)84788946 手机:138-2837055

# CONTENTS 目录

## 新品集锦：COLLECTION OF NEW PRODUCTS




2012超能大战 ........ 28

电车GO!2 ........ 30

世嘉拉力Ⅱ代 ........ 32

疯狂演奏家 ........ 33


## 热点追踪：HOT SPOTS REPORTING




郑州"板会" 张翔军 ........ 34


## 信息窗：INFORMATION WINDOW


39


## 科技兴企：SCIENCE & TECHNOLOGY FOR ENTERPRISES




日龙创业三部曲 ........ 42


## 海外广角：OVERSEAS KALEIDOSCOPE




英国电玩 如日中天 ........ 44


## 电玩资料：MATERIAL FOR GAMES


霹雳神灯 ........ 46

龙虎争霸 ........ 48


PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES


总第1期 1998/6/20

# 港隆电子娱乐有限公司

## KONG LONG AMUSEMENT MACHINE & TRADING CO., LTD.

CAPCOM®
中国南方总代理
SOUTH CHINA AGENT

## 拓展电玩业·走向全世界

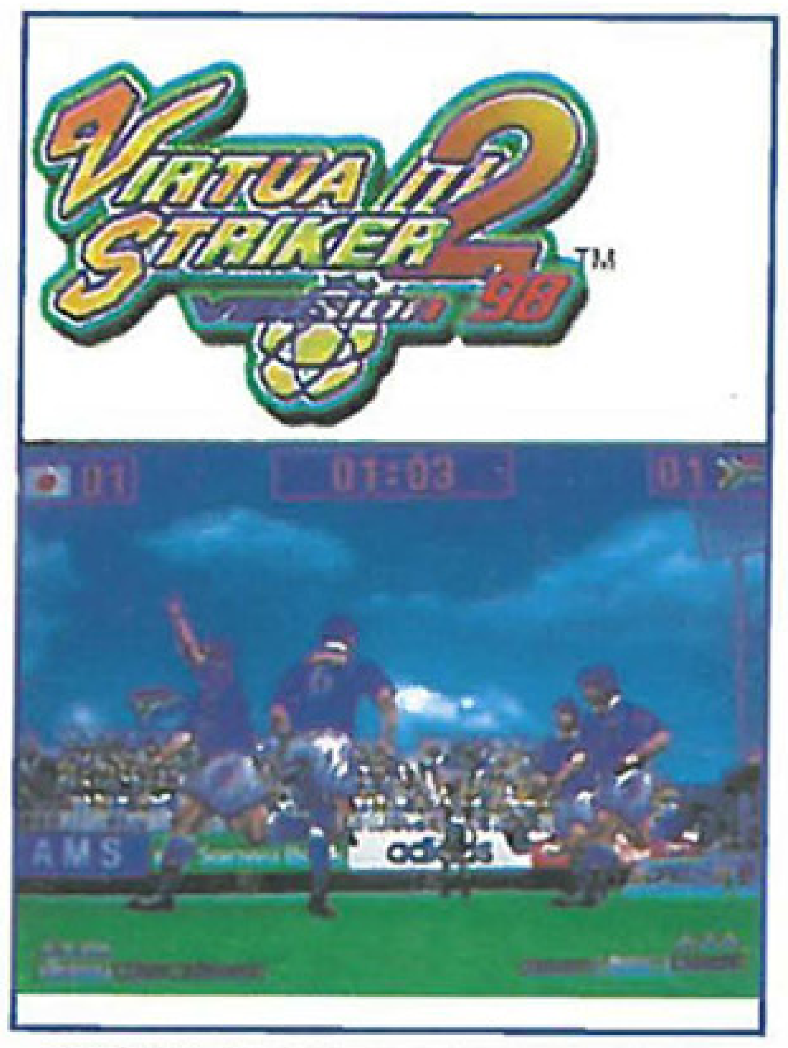
代理日本 SEGA namco® TAITO KONAMI 电脑板



DIE HARD 2
虎胆龙威 2 代



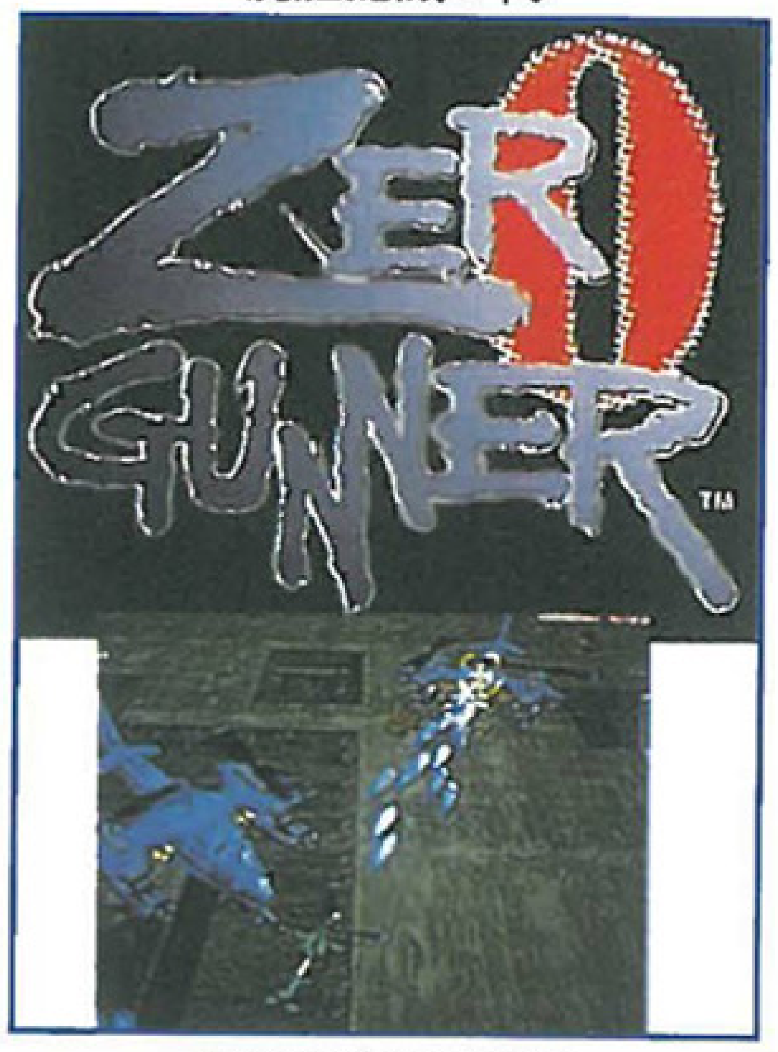
STREET FIGHTER EX 2
立体街霸 2 代



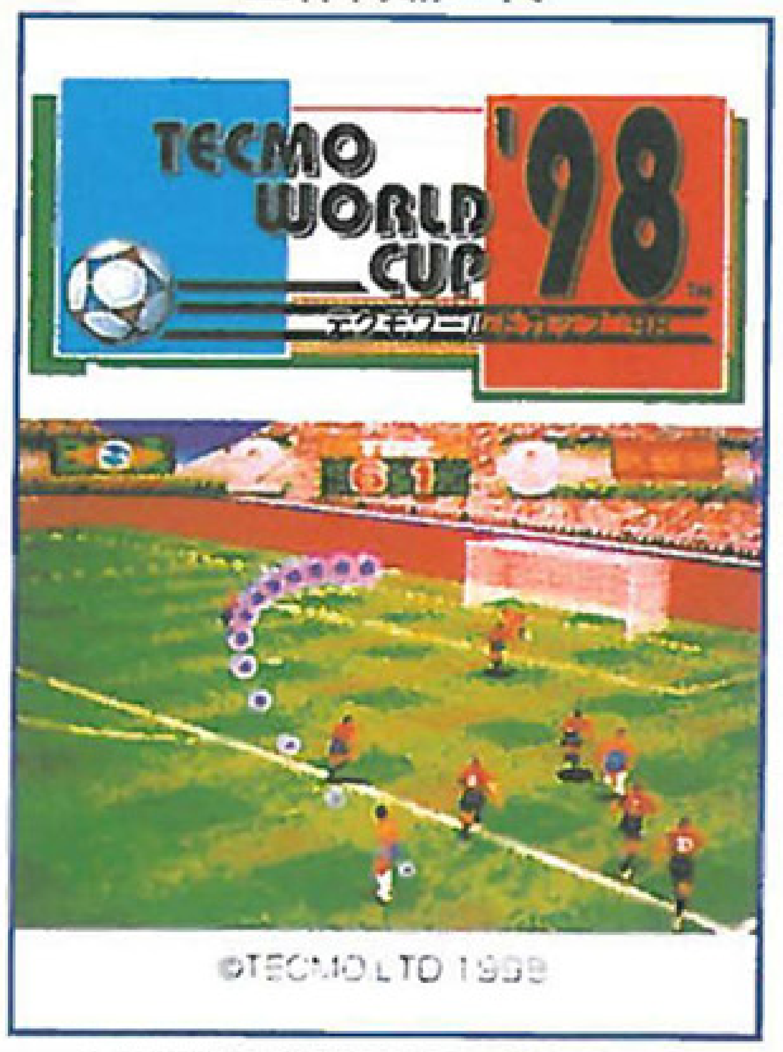
VIRTUA STRIKER 2 (VERSION 98)
足球 II 代 98 版



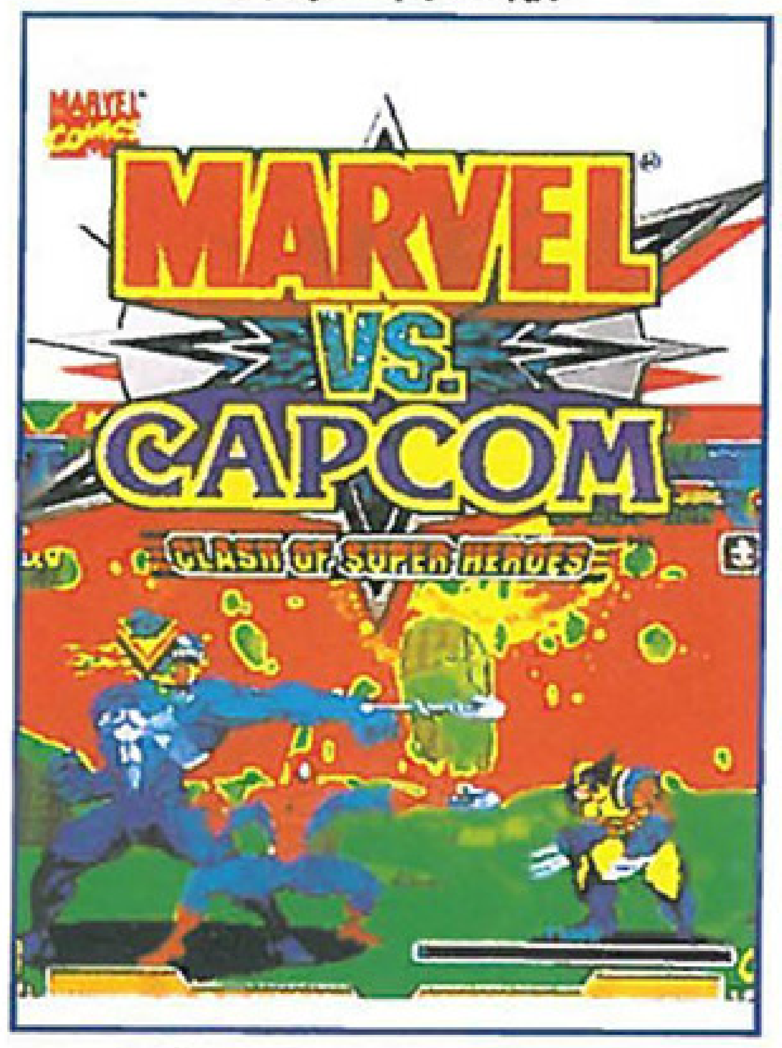
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
超能力大战 2012



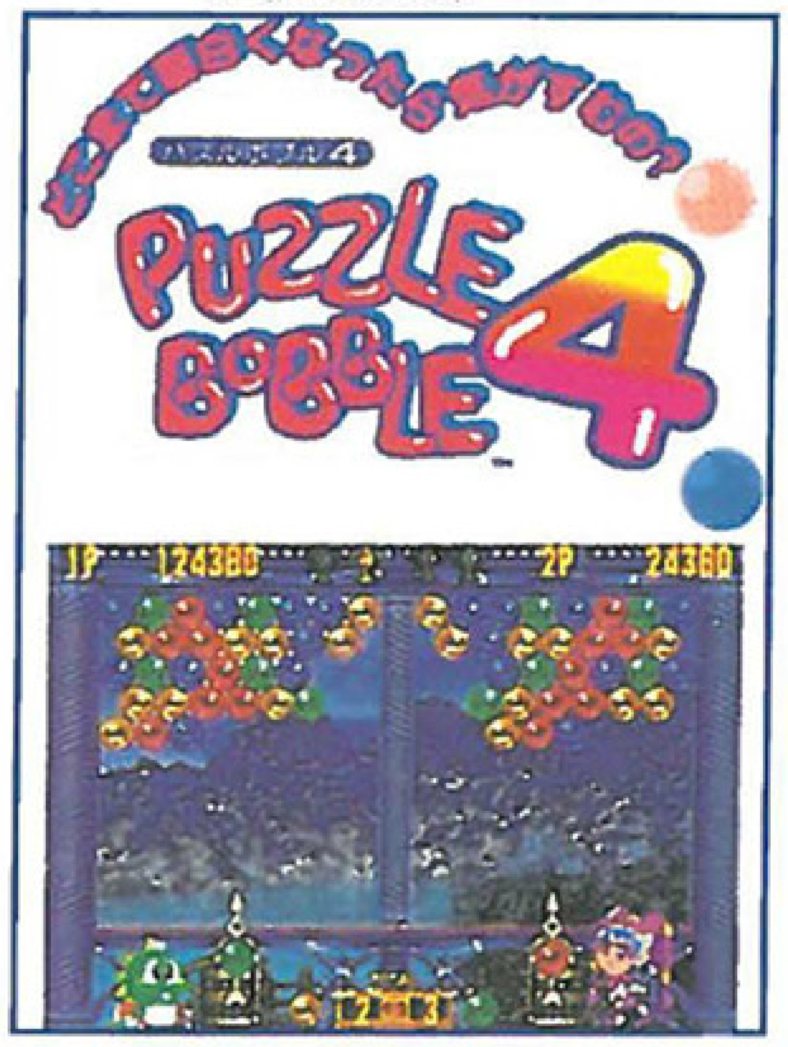
ZERO GUNNER
零度战机



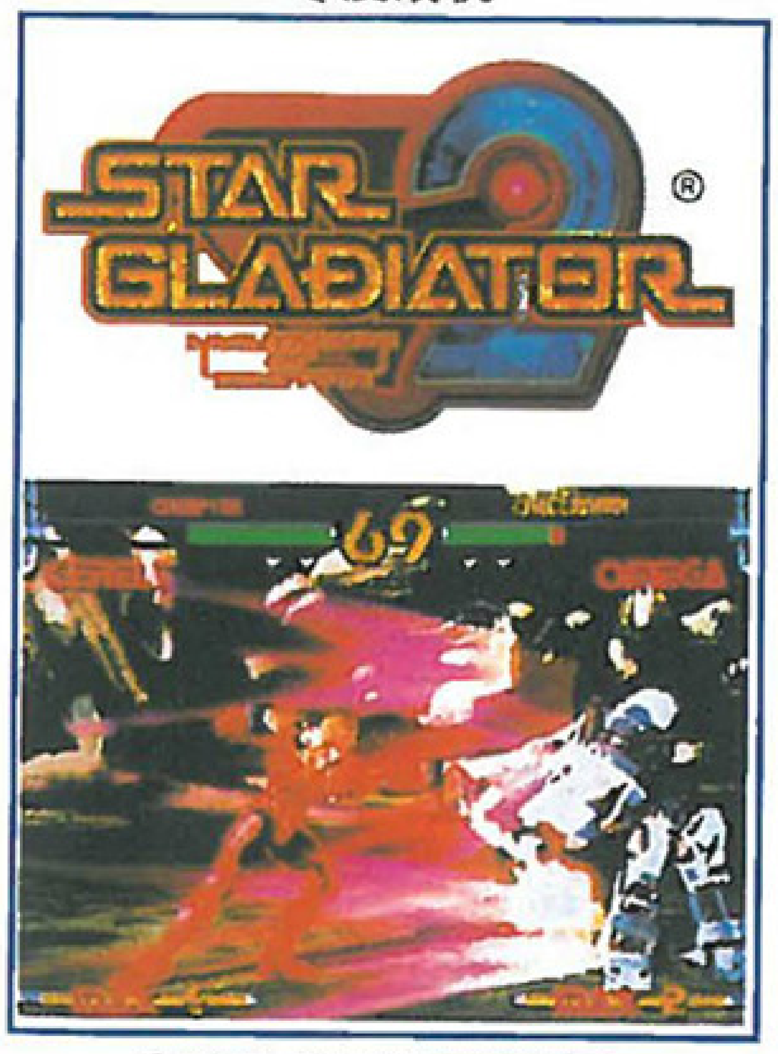
TECMO WORLD CUP'98
98 世界杯



MARVEL VS CAPCOM
蜘蛛侠 VS CAPCOM



PUZZLE BOBBLE 4
泡泡龙 4 代



STAR GLADIATOR 2
星空战士 2 代



EHRGEIZ
灵魂



TEKKEN 3
铁拳 III



SAMURAI SPIRITS 64
侍魂 64


地址：广东省 番禺市 市桥 繁华路 127 号、129 号
电话：020-84832333 020-84827988 020-84889111
传真：020-84888882



街皇® GCD
领导街机新潮流
街皇® GCD 赚钱胜过电脑板!!
PlayStation
SEGA SATURN
148 合1
枪台 15 合1(98.6)
枪机、车台、对打、过关、飞机、智力、各类游戏尽在其中、真正物超所值。
新游戏三天上机，确保业者抢占先机。
高精度全屏幕图文分析，高速度 CPU 处理技术，全方位追踪控制游戏进程，准确计命计币。
1P*2P均可单打及随时加入，横板、直板运作自如。
ABS 新外壳，一体化设计合理，流线型美观大方。
平放竖挂，防尘散热，坚固耐用。
拥有街皇
机室兴旺
GCD
STREET GAME ELECTRONIC CO., LTD
没有新游戏
买了也白买
街皇 GCD 新游戏
最快
最多
最精彩
质量超群
一年包换
哪里有街机，哪里就有街皇!
深圳市街皇电子有限公司
经理: 卓边光
地址: 深圳宝安41区11号A座6楼 电话: (0755) 7894448 7893448 传真: (0755) 7894448
街皇广州分公司: (销售维修面向全国)
地址: 广州市站前路29号 经理: 卓京光 副经理: 罗文凯
电话／传真: 020-86669094 电话: 020-86529357
街皇番禺办事处: (服务周全)
地址: 广东番禺市市桥镇龙美村迎宾路50号 联系人: 陈彪
电话: 020-84879260
街皇 GCD — 信心的标志! 利益的保证!!
(本产品仅供娱乐之用)







**专业经销名厂流行全新日本**
**原装电脑板、配件及机台**




本公司实力雄厚，从事游戏机行业十多年，历史悠久。以“坦诚、互信、互利”为宗旨诚意征求国内、外厂商技术及销售合作

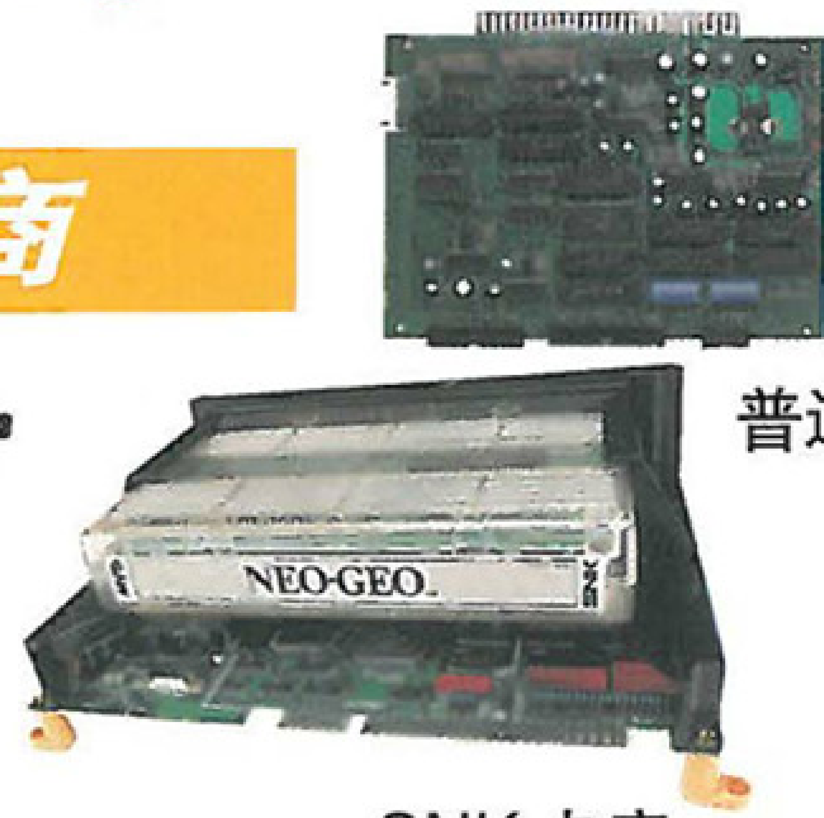
# FS 富士贸易有限公司

公司地址：广州市站前路99号之一
电　　话：020-86668886 81096617 86684244
联 系 人：张小姐

展示场地址：广州市站前路99号
（顺利游戏机总汇）
传真：020-86508857

# 石家庄市亚智电子娱乐公司

- **河北最大的模拟机供销商**
- 最优惠的价格大量批发各种游戏机、电脑板、显象管、零配件、家用游戏机




普通電腦板

SNK 卡座

土星






PS



枪机

亚智电子




铃木八小时(4人)

亚智电子



OK 大发




满天星



午夜赛车


**每月十日、二十日、二十八日为石家庄新板会交易日**

**(板会地址：翟营大街478号，火车站乘6路、12路、105路往南终点站下车即到)**

总公司地址：河北省石家庄市翟营大街478号

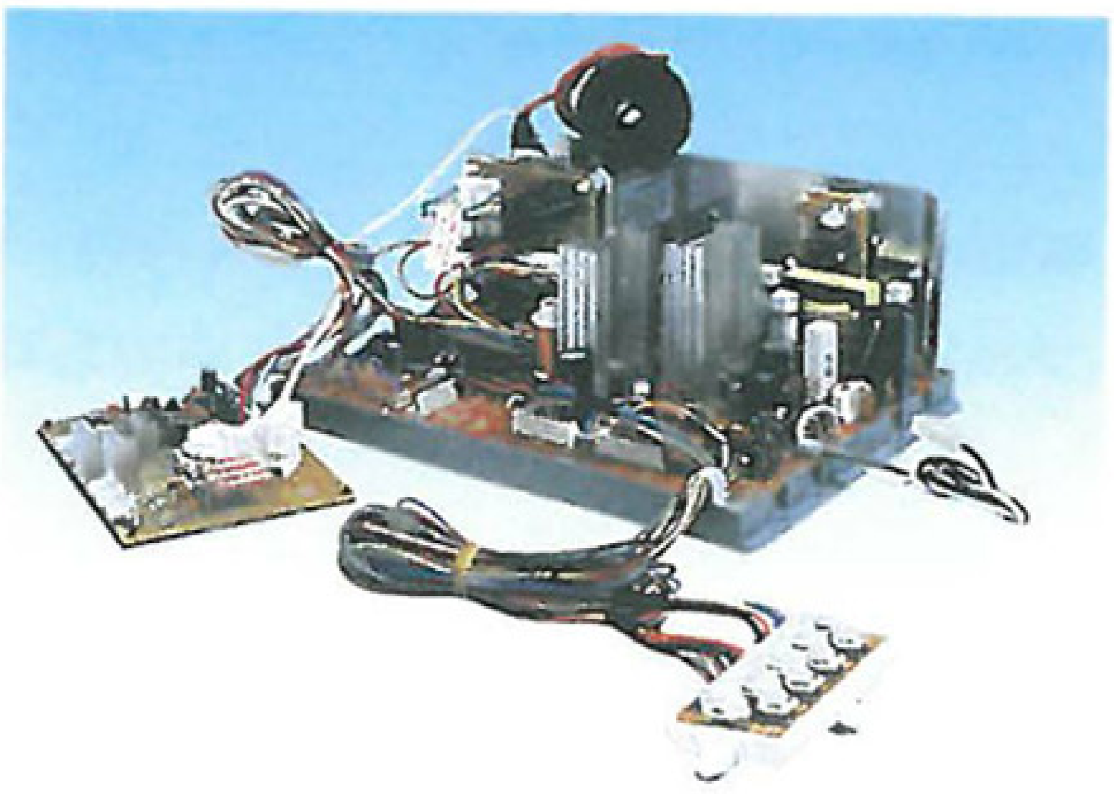
电话：(0311)5871398 3022606 传真：(0311)5807169

售后服务部电话：(0311)5871368 总经理：张明江

批发联系电话：(0311)9033413 传呼：(0311)717-166

# 游戏机扫描板的原理调试与维修

文＼骆春生　熊国标



扫描板是游戏机的“后勤部”，它给显象管提供所需的各种工作电压，使之产生线性良好的矩形光栅，使来自信号源（电脑板）的R、G、B信号和同步信号经过相关电路处理后在荧光屏上得到稳定、清晰的彩色画面

扫描板的质量直接影响到游戏机的整机质量。因此，了解扫描板的原理，掌握扫描板的调试与维修技巧就显得尤为重要。

笔者通过对扫描板的大量研究和与生产厂家技术人员的交流，结合自己多年的使用和维修经验，从原理、调试与维修三个方面入手，对游戏机扫描板进行介绍，重点放在扫描板的调试与维修方面。

## 一、游戏机扫描板原理简析

游戏机显示器有高分辨率和低分辨率之分，常见游戏机显示器属低分辨显示器，故常见扫描板都是低分辨率扫描板。

图1是扫描板的电路原理示意图，从图中可以看出，它跟彩色电视机的扫描电路大致相同，由行扫描电路、场扫描电路、同步信号处理电路、视频信号处理电路及电源电路等组成。

### 1、行扫描电路

行扫描电路的作用是使行偏转线圈中流过线性良好、幅度足够且被行同步脉冲信号同步的行频锯齿波电流，配合场扫描电路在显象管屏面上形成良好的矩形光栅。在行扫描逆程期间利用逆程变压器产生显象管所需中、高电压及其他所需的各种电压。

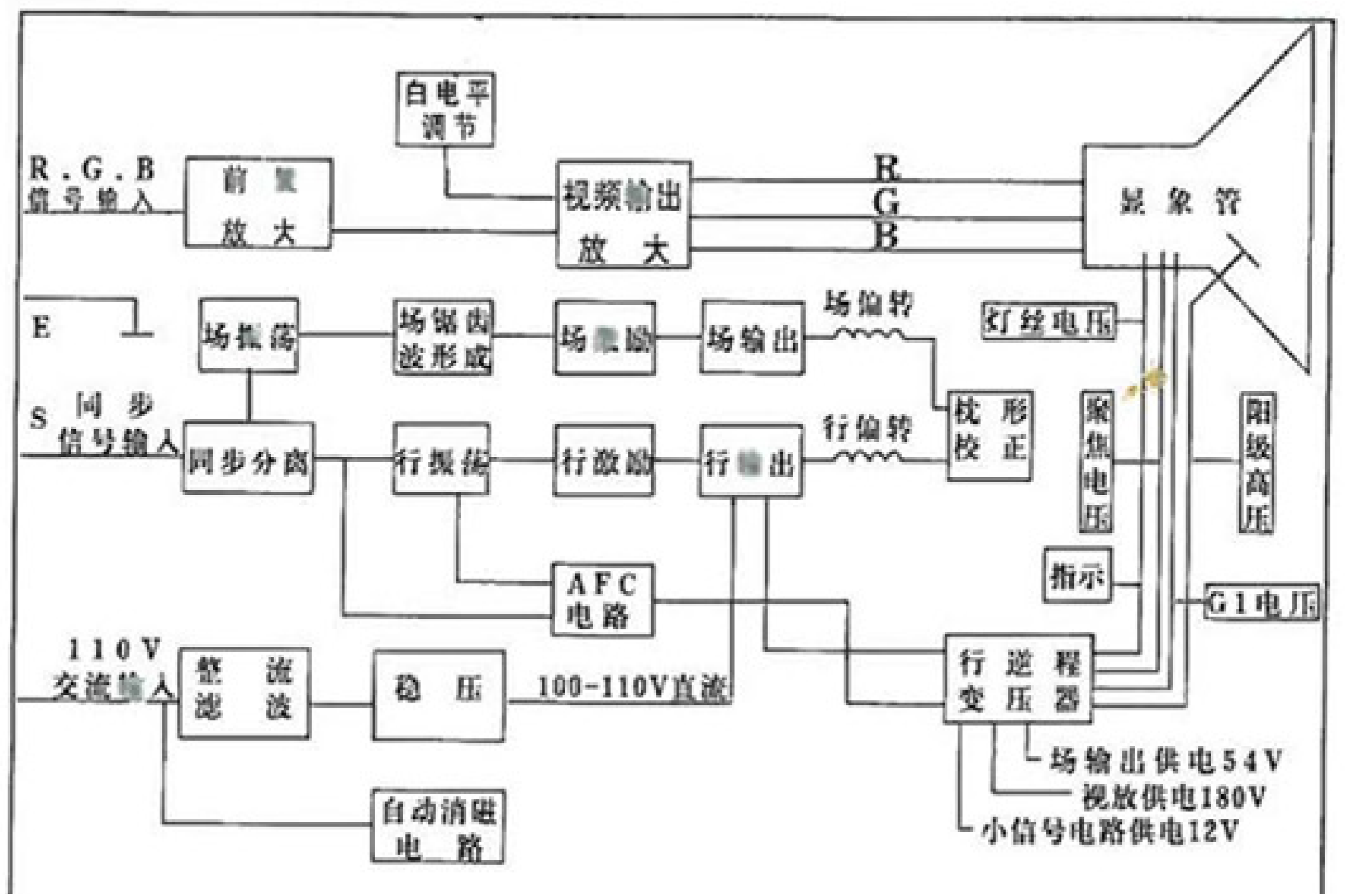



图1.　游戏机扫描板原理示意图

与普通电视机一样，扫描板行扫描电路由行自动频率控制（行AFC）、行振荡、行激励（行推动）、行输出及行输出变压器等五部分电路组成。

在采用集成电路的扫描中，行AFC电路、行振荡电路都包含在集成块内，行推动和行输出级由于工作在高

频、高压、大电流状态，则采用分立元器件。

行振荡电路（这里指使用集成电路的扫描）一般采用施密特振荡器，由集成电路内部施密特触发器与外接的RC定时元件组成。改变RC定时元件的时间常数及触发器的工作电压可调整振荡频率，以实现行同步调节。

行AFC电路实际上是一个鉴相器——从行输出级取出行反峰脉冲，经积分电路形成锯齿比较电压，它与行同步脉冲在行扫描逆程进行相位比较，由鉴相电路输出一个反映两者相位差的控制信号，加到行振荡级，间接地控制行振荡器的频率和相位，实现间接同步或惯性同步。

行激励级是脉冲放大器，它将行振荡器输出的行频脉冲进行放大，提供给行输出级作控制开关脉冲，它属于反相激励形式，即行输出级导通时，行激励级处于截止状态；行输出级截止时，行激励级处于导通状态。为了阻抗匹配，行激励级采用变压器输出形式。

行输出级可以看作双向开关电路和电感积分电路的合成，其工作原理非常复杂，读者可以参阅有关资料，这里不作详述。行输出电路除了在行偏转线圈中产生行锯齿电流之外，还利用行逆程变压器（FBT）将行扫描逆程期间产生的脉冲电压升高到20～25KV，作为显象管的阳极电压，还要产生显象管聚焦极电压、第二栅极电压、视放极电压、其他小信号处理电路所需电压、显象管灯丝供电电压以及行AFC电路所需要的锯齿比较电压等。

### 2、场扫描电路

场扫描电路的作用是使场偏转线圈中流过线性良好、幅度足够且被场同步脉冲信号同步的场频锯齿波电流。

场扫描电路由场振荡、场锯齿波电压形成的场激励（场推动）和场输出电路组成。除场输出电路外，其余电路均与行扫描小信号电路共在一个集成块内。

场振荡电路由集成电路内部的施密特触发器与外接RC定时元件组成，振荡频率为50赫。同行振荡电路一样，改变RC定时电路的时间常数或触发器的工作电压可改变振荡频率，从而实现场同步调节。同步分离电路输出的复合同步脉冲经RC积分电路分离出的场同步脉冲，控制场振荡电路的振荡频率实现同步。场锯齿波电压形成电路由场频脉冲控制电子开关脉冲电压，经场锯齿波电压形成电路得到场频锯齿波电压。

场锯齿波电压形成电路输出的场频锯齿波电压幅度很小，要经过场前置放大和场推动电路放大后输送给场输出电路。在场前置放大电路中加入了交、直流负反馈，用来稳定场输出级的中点电压，并校正场锯齿波电流的线性

场输出级电路是一低频功率放大电路，通常采用OTL低频功率放大电路，场输出级电路的负载是场偏转线圈

### 3、同步信号处理电路

由电脑板送来的同步脉冲，经扫描板同步信号处理电路处理后控制行、场扫描，得到稳定的图象。

扫描板使用的集成电路不同，其同步信号处理电路也有所不同。同步信号处理电路由同步放大、倒相、同步分离及积分等电路组成，其工作过程前面已经说过，这里不再赘述。

### 4、视频信号处理电路

视频信号处理电路的作用是将电脑板送来的R、G、B信号进行放大和控制，送往显象管的阴极，以满足显象管调制特性的要求。

视频信号处理电路由R、G、B前置放大电路、视频输出放大电路及白电平控制电路组成。

R、G、B前置放大电路由三个结构相同的电路组成，其电路是射极跟随器，并无增益，主要是起隔离作用，以免电脑板受影响。同时还设有增益控制电位器，用来控制R、G、B信号的强弱。

视频放大器是一高增益、宽频带（频宽为6MHz）的电压放大器，输出视频信号电压的峰—峰值达数十伏。它同样由三个结构相同的电路组成，同时设有白平衡调整电路，以补偿显象管三条电子束调制特性的差异。

白电平控制电路亦称对比度控制电路，通过它可以改变白电平，从而使图象色彩符合要求。由于白电平控制电路主观上也能起到改变亮度的作用，故有人习惯上称为“亮度控制电路。”

### 5、电源电路

目前游戏机扫描板大都采用110V交流供电，其稳压电路是典型的串联型稳压电路。

110V交流电经桥式整流及滤波后得到150V左右的直流电，通过稳压电路后输出100-115V稳定的直流电，供给行输出及场输出级。调节取样电位器可在一定范围内调节稳压电路的输出电压。

稳压电路的基准电压由6V左右的稳压二极管及限流电阻提供。

### 6、枕形校正电路、自动消磁电路和指示电路

枕形校正电路是用来消除光栅的枕形失真，它的核心部件是枕校变压器（实际是磁饱和电抗器）。其原理是利用场频抛物线电流控制电抗器的阻抗，从而改变行偏转电流的幅度，起到枕形校正的作用。

游戏机扫描还设有自动消磁电路，由压敏电阻和消磁线圈组成。压敏电阻和消磁线圈串联后跨接于电源输入端，当开机瞬间，加在压敏电阻上的电压较低，此时压敏电阻的阻值较小，因此流过消磁线圈的电流较大，产生一个对荧光屏消磁的交流磁场，对显象管进行瞬间消磁之后，加到压敏电阻上的电压迅速上升，压敏电阻的阻值随之增大，此时流过消磁线圈的电流甚少。

有些扫描还设有工作状况指示电路，其原理是在灯丝电压回路中经一限流电阻串一发光二极管，当发光二极管亮时说明行扫描电路基本工作正常，各电压基本已经加上。

## 二、国内常见扫描板电路介绍

早期国内没有扫描生产厂，游戏机扫描靠进口，最多见的是台湾产的“中华”“维亚”扫描。初期都是采用铁底座、分立件。

随着集成电路在行、场扫描电路中的广泛应用，游戏机扫描也开始采用集成电路处理行场振荡、同步等小信号电路，使电路可靠性得到提高。也有少数机种采用厚膜集成电路作场扫描输出电路。

国产扫描型号不多，且各厂家生产的扫描电路基本一样。现在的扫描板大多采用胶支架做底座。

下面就国内常见扫描电路归纳为三类：

1、采用TA7609（CD7609）集成电路的扫描。

2、采用HA11235（BD2009）集成电路的扫描。进入大陆的台湾产“维亚”牌“新型”（采用胶支架）扫描，就是采用HA11235集成电路。后来国内蜂拥而上的扫描厂家亦大都采用HA11235集成电路作其扫描的核心部件。

3、采用全分立元件的扫描。

## 三、游戏机扫描板的调试

游戏机扫描板的调试是非常重要的一个环节，它直接影响着游戏机的使用效果和使用寿命。

虽然在生产厂家已对扫描板进行了严格的调试，但由于每个显象管某些参数的不一致性以及传输中某些可调部分的变位等因素，都要求用户对扫描板进行必要的调试。另一种情况是扫描板发生故障经过修理后也要重新进行调试。

扫描板的调试是一项需要耐心的工作，有时需要反复调试才能达到最满意的效果，所以在调试时切勿操之过急或乱调一气，这样往往会事倍功半，甚至人为损坏扫描板。

### 1、正确认识扫描板的可调部位

认识扫描板的可调部位，了解其调节功能，是扫描板调试的先期工作，只有弄懂了各调节部位功能，才能做到“有的放矢”。

现在流行的游戏机扫描板共有18处可调（见图2），各调节部位的功能如下：

①红枪增益调整：调节显象管红枪发射电子的强弱，配合绿枪、蓝枪使显象管达到白平衡；

②绿枪增益调整：调节显象管绿枪发射电子的强弱，配合红枪、蓝枪使显象管达到白平衡；

③蓝枪增益调整：调节显象管蓝枪发射电子的强弱，配合红枪、绿枪使显象管达到白平衡；

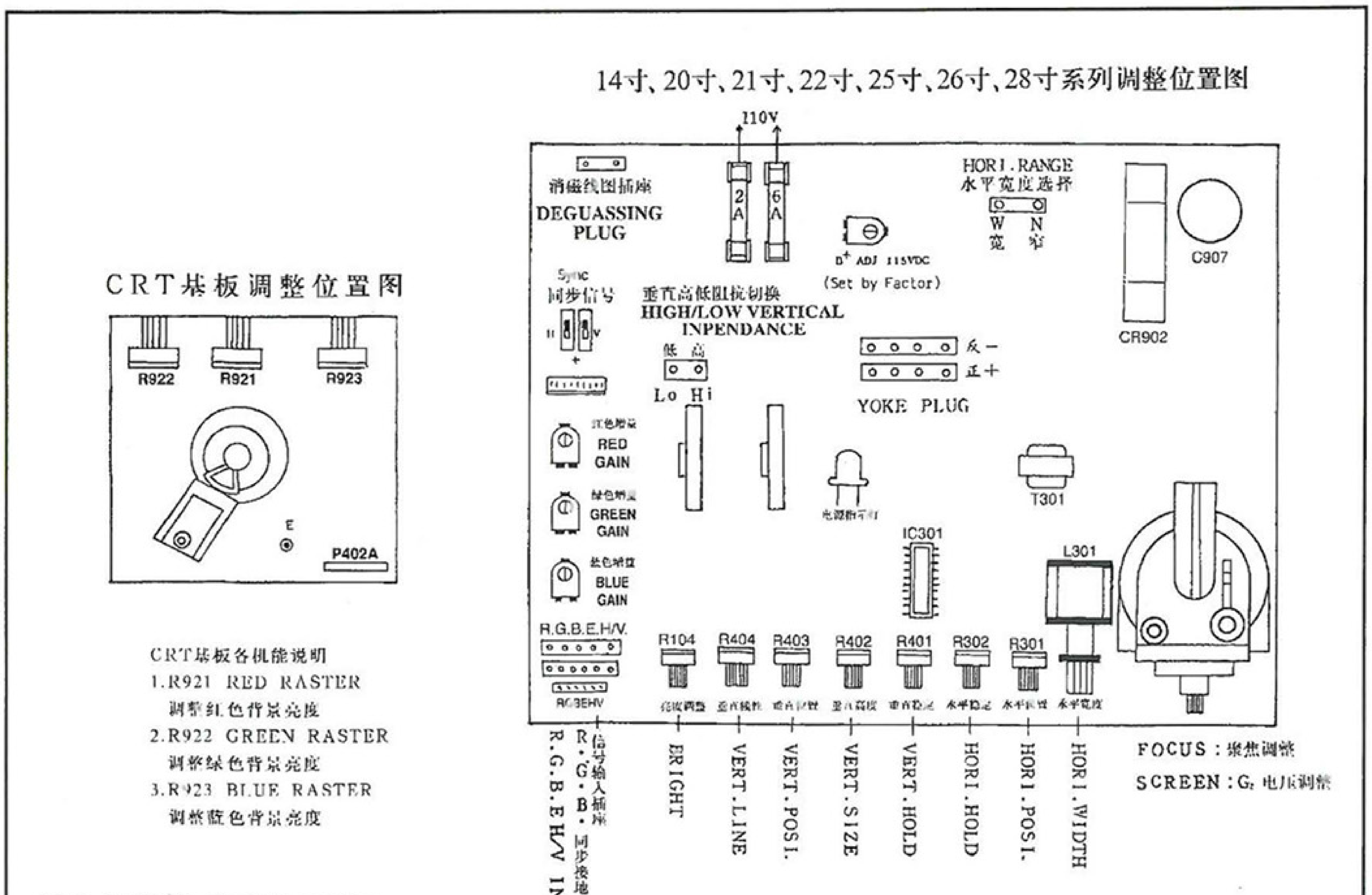


图 2 扫描板可调部位示意图

④红色信号增益调整：调节红色信号的增益；

⑤绿色信号增益调整：调节绿色信号的增益；

⑥蓝色信号增益调整：调节蓝色信号的增益；

⑦亮度调整：通过改变对比度达到亮度调整的功能；

⑧垂直线性调整：调整图象上、下方向的线性；

⑨垂直位置：调整图象的上下位置；

⑩垂直稳定：调整场振荡频率，使图象同步；

⑪垂直高度：调整图象的上、下宽度（场幅）；

⑫水平稳定：调整行振荡频率，使图象同步；

⑬水平位置：调节图象的左右位置；

⑭水平宽度：调节图象的水平宽度（行幅）；

⑮聚焦调整：调节聚焦电压；

⑯加速极电压调整：调节加速极电压；

⑰“窄”、“宽”调节：水平宽度选择，转换行幅“宽”、“窄”方式；

⑱偏转线圈的正反调整：改变图象的正、反。

**2、新装机的调试**

新装机的调试是指新装游戏机时对扫描板的各种调节。新装机的调试一般分以下几个步骤：

①白平衡调整

首先要对显象管进行消磁，然后在不加电脑板信号时通电，这时荧光屏上可能出现“偏色”现象，例如偏红、偏绿或偏蓝，将亮度调小，仔细调节尾板上红色、绿色、蓝色背景亮度，调节电位器，使荧光屏上出现接近白色的光栅，即达到“白平衡”状态，这样白平衡就算调好了。

②行、场同步的调节

经过白平衡调整以后，就可以加上电脑板信号进行其他各项的调整。

由于各种电脑板的时钟频率存在差异，行频和场频的同步范围不尽相同，所以常常遇到加上电脑板信号出现图象上下或左右翻滚的现象，这就是同步不良所致。如果图象左右翻动或顶部（下部）出现扭曲现象，就说明行同步不良，这时慢慢调节水平稳定电位器，使之稳定即可，如果图象上下跑动则说明场同步不良，这时调节垂直稳定的电位器可使其稳定。

对于某些特殊的电脑板，可能会出现顶部扭曲的现象，而且调节水平稳定电位器亦不能见效，这是由于扫描板的同步范围有限所致，要改变这种情况，须经过改变电路的某些元件参数来解决。

③垂直、水平幅度及位置的调整，垂直线性的调整，

偏转正、反的调整

不同的节目板，有不同的垂直高度和水平宽度，位置亦有所差别。调节垂直高度电位器，可以改变图象的上下高度；调节水平宽度线圈，可以改变图象的水平宽度。如调节调宽线圈已不能满足要求，应该先断开电源，将“宽”、“窄”调整插线插在另一端即可。例如调宽线圈磁芯调到顶端，而行幅还是太大，只要将宽窄线从“宽”端改插在“窄”端即能解决这个问题。

调节垂直位置电位器可以改变图象的上下位置，调节水平位置电位器可以改变图象的左右位置。

垂直线性电位器是为调整垂直线性而设的，调节它可以改变图象的上下线性（即上下线条的均匀度）。比如图象出现上短下长或上长下短现象，就是由于垂直线性不好而引起的，可以通过调节垂直线性电位加以补偿。

扫描板偏转线圈的插座有两排，插在不同的地方，图象的正反就不一样，如果发现图象颠倒，只需将偏转插在另一排插座上即可。

④亮度、色彩及聚焦的调节

通过上述各项的调节，荧光屏上已经有了稳定的线性良好以及宽窄适宜的图象，这时，就可以进行聚焦亮度及色彩的调节。

聚焦电压的调节，可以使图象达到最清晰的状态。如果图象模糊不清，则调整之。

调节亮度有两条途径：

第一条是调节亮度电位器（实际是调节对比度）；第二条是调节加速极电压，科学的调节方法是将高压包加速极调节电位器置于中间位置，调节亮度电位器，使图象亮度符合要求。

色彩的调节可根据不同的要求进行，调节红、绿、蓝信号增益调整电位器可改变红、绿、蓝信号的强弱，可以调出符合个人要求的色调，比如多点蓝色就会让人觉得色彩鲜艳。另外调节对比度电位器（亮度电位器）亦可改变图象色彩的主观感觉(其功能与彩色电视机的对比度调节同)

⑤整机电压的调整

经过1-4项的调整，扫描板的装机调试已基本完成，屏幕上已经有了清晰稳定的图象。

一般情况下，用户不需进行整机电压调整，因为扫描板在出厂时已将整机电压调在符合要求的位置上。图象很暗、行幅偏小（调节调宽亦不见效）等情况，就有可能是扫描在运输途中电位器变位所致，那么只要调节整机电压微调电位器，使整机电压在105-110V便可。有些用户认为在供电电压低的情况下，调节整机电压微调电位器可提高整机电压，这种想法是错误的。因为当电网电压过低时，已不能提供足够高的电压给扫描稳压电路，此时电压微调电位器已失去作用，建议长期在低压情况下的用户使用调节器。

### 3、修理后及长期使用后的调试

扫描板经过长期使用后或经过修理后，要对其进行必要的调试。

具体的调试内容要视维修的部位和变动的部位而定，只要掌握了各调节部位的调节功能，那么就能应付扫描板的各种调试工作。请参照“新装机的调试”进行扫描板修理后或长期使用后的调试。

### 4、扫描板安装、调试的注意事项

①扫描板安装在机箱中的位置应该有较好的散热条件

②扫描板安装要便于其进行调试；

③尽可能地使扫描板水平放置；

④扫描板底座要用螺丝紧固，避免其松动；

⑤扫描板与外界（显象管，电脑板，变压器）的连线不要拉得过紧；

⑥调节时要有耐心，不可操之过急；

⑦通电时要慎重，注意高压，确保安全；

⑧调试时用力不要过猛，以免损坏器件。

（待续）

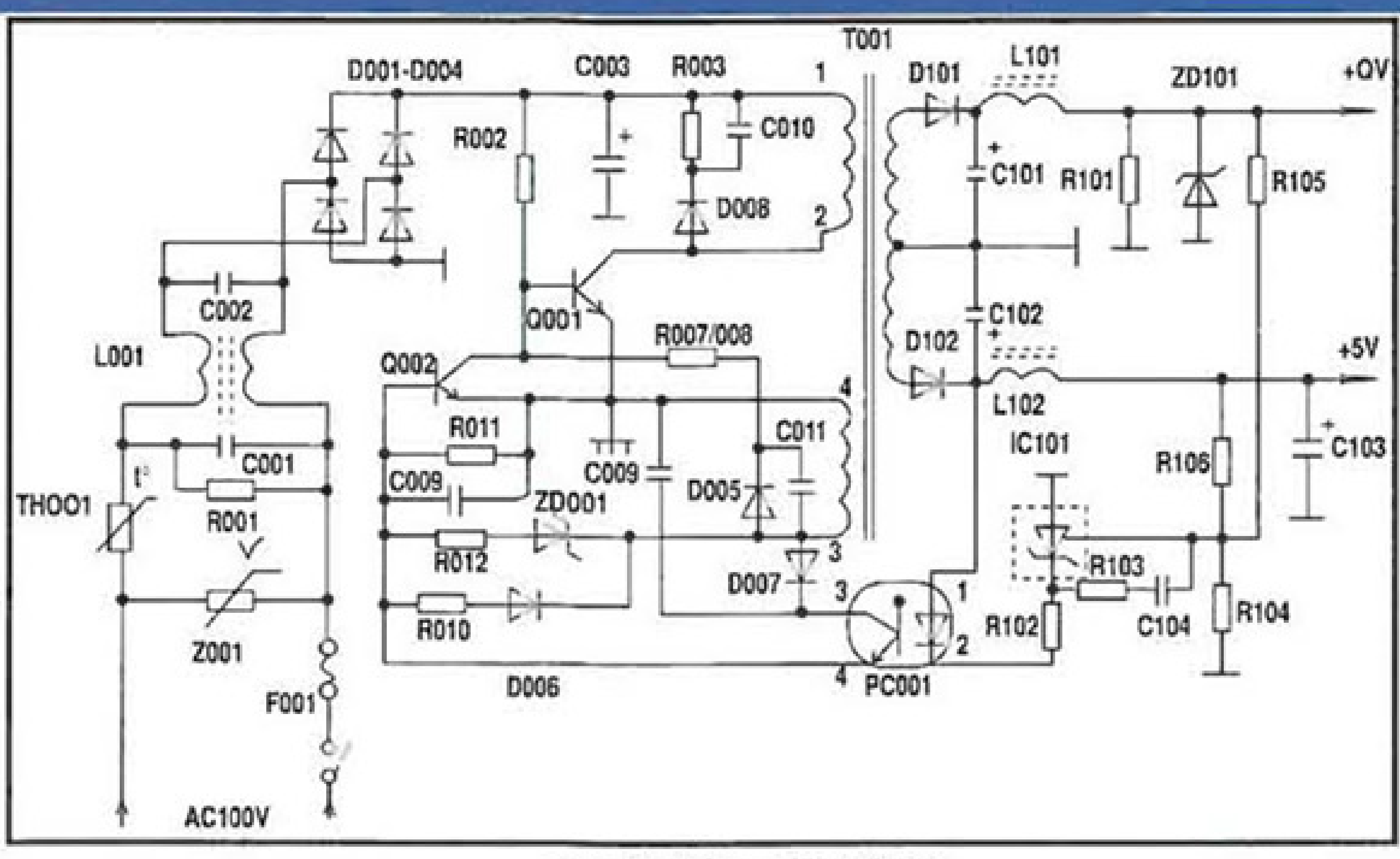
# PS光碟机电源的维修

文/郑国川

SONY公司的32位光碟游戏机在电玩界拥有量较大，由于原为日本国内设计，所以其输出信号为NTSC制，在国内PAL制机上使用需配用N转P制式转换器，或用N制视频解码为三基色使用游戏机扫描板播放。其电源部分适用100V电压，国内使用需配用220V/100V变压器。原机电源部分为自激式开关电源，故障率较高，一般使用者疏忽误插入220V市电致使电源大面积损坏的情况比较多。因原机无随机图纸，电源部分一旦损坏修复困难，元、器件代换也无资料可查。本文将原理图以实物为准绘出，供维修者参考。

一、开关电源工作原理简述

本机电源为小功率自激式开关稳压器，其电路见图示。电源由输入电路、自激振荡器、调宽控制和取样系统组成。



PS光碟机开关电源图

1. 输入电路

交流100V市电经保险丝F001(2A)后先经压敏电阻Z001作为过压保护，当输入市电超过140V时Z001短路烧断F001，然后经负温度系数热敏电阻TH001对C003充电电流进行限制。当开机时TH001冷态阻值为80Ω，C003的充电电流不可能很大，此充电电流使TH001温度升高而阻值减小。其作用是防止开机瞬间C003的充电电流损坏整流器D001～D004。L001、C001和C002构成共模滤波器达到对干扰脉冲的双向滤波，它既使开关电源的脉冲谐波不窜入电网，也防止电网干扰进入机内。100V市电经整流、滤波后在C003两端产生最大值为140V的直流电以供给开关电源。

2. 自激振荡及脉宽控制系统

Q001为开关管，T001的①②为Q001的集电极绕组，③④为正反馈绕组，开机后由R002给Q001−$I_b$引起Q001−$I_c$增长。此增长过程经正反馈使Q001迅速饱和而截止，通过Q001的“开”和“关”将直流电变成脉冲交流电。图中R007、R008、C011构成正反馈定时电路，D007为C011的放电通路，Q002c−e极并联在Q001的e−b极之间，其导通程度控制Q001正反馈电流的分流程度，从而决定Q001的振荡脉宽，以改变次级输出电压。

3. 取样及稳压过程

Ic101为HA431P型误差取样Ic，取样电压经R105和R106分别取自9V和5V输出，经R104分压得到约2.4V的取样电压。当5V或9V电压上升时，取样电压成比例上升，Ic101电流增大，通过PC001发光管的电流增大，其亮度增强，使PC001光敏三极管内阻降低。此时T001③④绕组脉冲经D007整流，产生的电压由PC001③④与R011分压加在Q002基极，Q002导通程度增强，Q001提前截止，5V和9V下降。当5V和9V下降时为与此相反的过程，最终使5V、9V达到稳定。

4、电源的保护电路

在上述稳压过程中如果取样的Ic101损坏，或Pc101①②内光敏管损坏，Pc001的③④脚阻值将为无穷大，Q002截止，使Q001脉宽为最大瞬间击穿，因此设置ZD001和R012构成脉冲过压保护。一旦发生上述情况，T001各绕组脉冲电压升高，③④绕组的脉冲使ZD001击穿，在脉冲的正程使Q002导通，限制Q001的振荡脉宽，使电压的上升有所限制，不造成过大面积的损坏。在开路电源的次级电路也采用了过压保护电路。

ZD101为12V 1W稳压管，构成另一路过压保护电路。当由于取样控制系统故障使开关电源输出电压升高时，将会损坏机芯内集成电路，因此在9V输出端并联接入ZD101，一旦9V电压升高ZD101反向击穿，开关电源因负载短路，Q001停止振荡而自动保护。

C104和R103构成开机冲击电压限制电路。开机瞬间的冲击电压使C104充电，其充电电流使光耦器瞬间内阻降低，使Q001冲击电流减少。

D008和C010构成脉冲尖峰吸收电路，在Q001突然截止时，由于T001的漏感产生上冲的脉冲尖峰，极易使Q001击穿。加入C010和D008，光峰被吸收，保护Q001、C006和R006与此作用相同，但其吸收频率更高。C004的作用是防止Q002产生寄生振荡破坏脉宽控制作用。




常见故障及排除方法：

故障现象：由于误插220V电源，机内发出爆裂声，光碟机电源不能工作。

维修方法：当误插220V电源时Z001必然损坏，可将Z001焊下重新接入保险丝，用100V电压试验，如能工作则用两支$R_2$M-1型保护二极管反向串联代替Z001，可继续使用。

故障现象：正常使用过程中F001熔断，换上2A保险管仍然熔断。

维修方法：此故障多系Q001击穿，用欧姆表检测其c-e极已短路。遇此故障不能立即更换Q001开机，应对Q002、PC001、Ic101进行检查，如都正常则属Q001本身因素损坏。可用BUT11A、BUX84代换。如果PC001损坏可用4N26代换，Ic101可用TL431代换，PC001、Ic101不更换将再次损坏Q001，因此需认真检查。

故障现象：电源无输出，查F001完好，用电表测Q001集电极有130V电压，但次级两组输出电压均为0V。

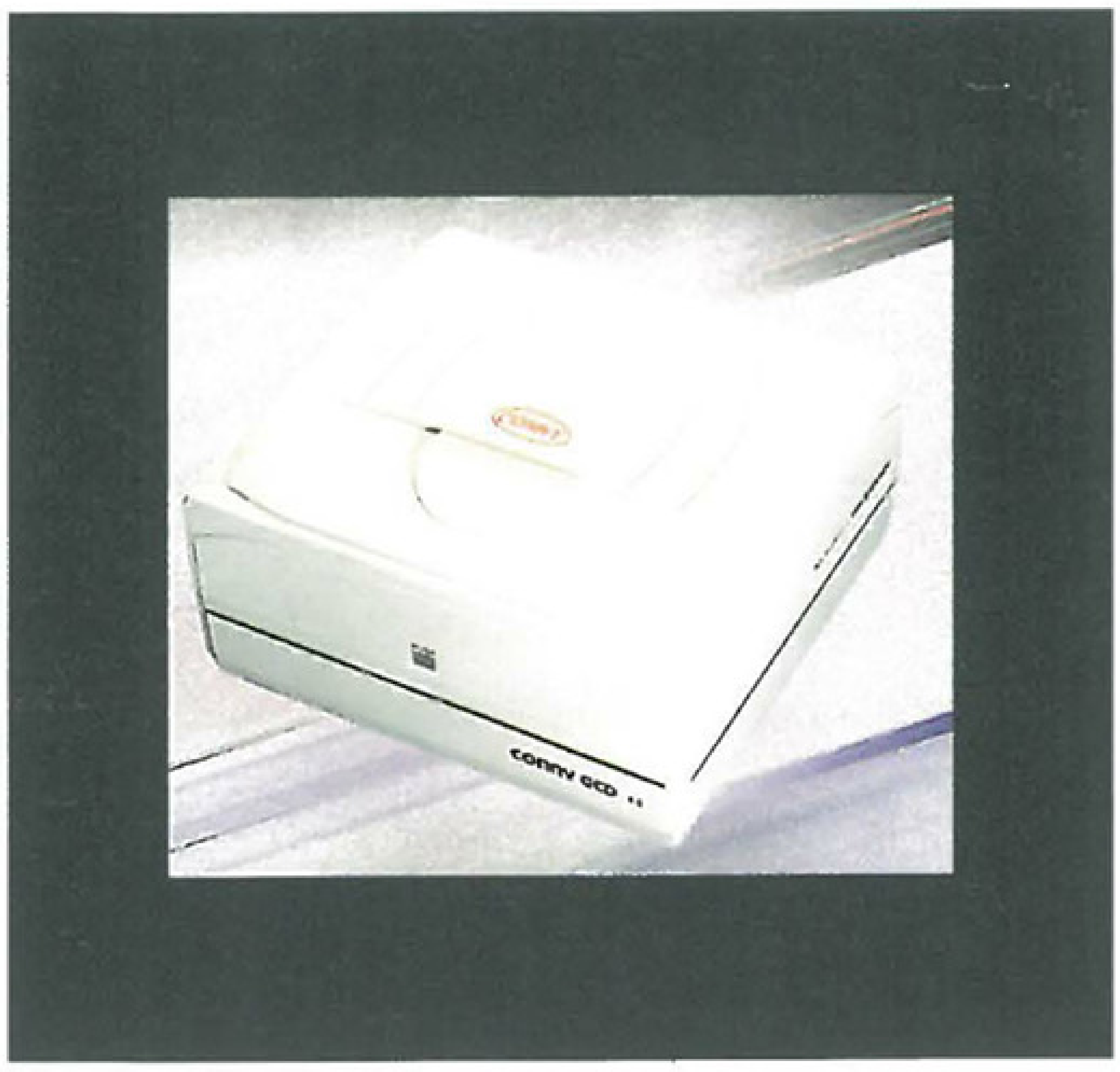
维修方法：本电源系自激式开关电源，如果次级有一组输出过流严重或短路，Q001会自动停振保护。遇此情况将插头CN101拔去，断开所有负载，如果5V、9V电压恢复，证明是高负载电路故障，可依次查找。若拔去CN101仍无输出，应首先查9V、5V输出端对地电阻，其正反测应有明显差别，否则无论阻值为多少，均证明D101、D102、C101~C103有短路，或ZD101已击穿。

上述检查正常但仍无输出，可查Q002是否击穿，R002是否开路，Q001是否开路。常见故障是R002开路，PC001③④脚内部击穿。

附图元件数据如下：

C001 0.5μf 125V C002 0.1μf 125V C003 100μf 200V
C004 6800P 63V C009 0.1μf 125V C010 1000p 252V
C011 0.22μf 63V C101 560μf 25V C102 1000μf 25V
R001 110K R002 150K R003 100K R007 470 R008 47
R010 4.7K R011 68K R012 3.6K R101 1K R102 33~47
R103 1K R104 3.3K R105 18K R106 7.5K

其它器件规格见正文。



# GCD产品的原理与维修

文／刘杰







光碟游戏控制系统(简称GCD)，是近年来活跃在街机游戏机领域的一支新军，由于GCD产品的图象清晰艳丽、节目品种多，更新快，成本投入低，因而具有很高的性能价格比，非常适合中国国情。它的出现，打破了传统电脑板一统天下的格局，给沉寂的电玩市场带来了新的活力，受到广大业者的欢迎。

GCD产品进入市场的初期，人们对它的性能缺乏足够认识，期望值过高，加上开发厂家技术不成熟等因素，导致在实际营运过程中，出现的问题很多，给使用者带来了诸多不便。

如何妥善解决GCD存在的问题，提高产品的稳定性，降低吃币定机率，是各生产厂家的首要任务，这也是厂商之间技术实力的较量。

通过近两年的实践，业者逐步认识到以下几点：

(1)GCD的优点十分突出，节目内容好，成本低，投资回报率高。

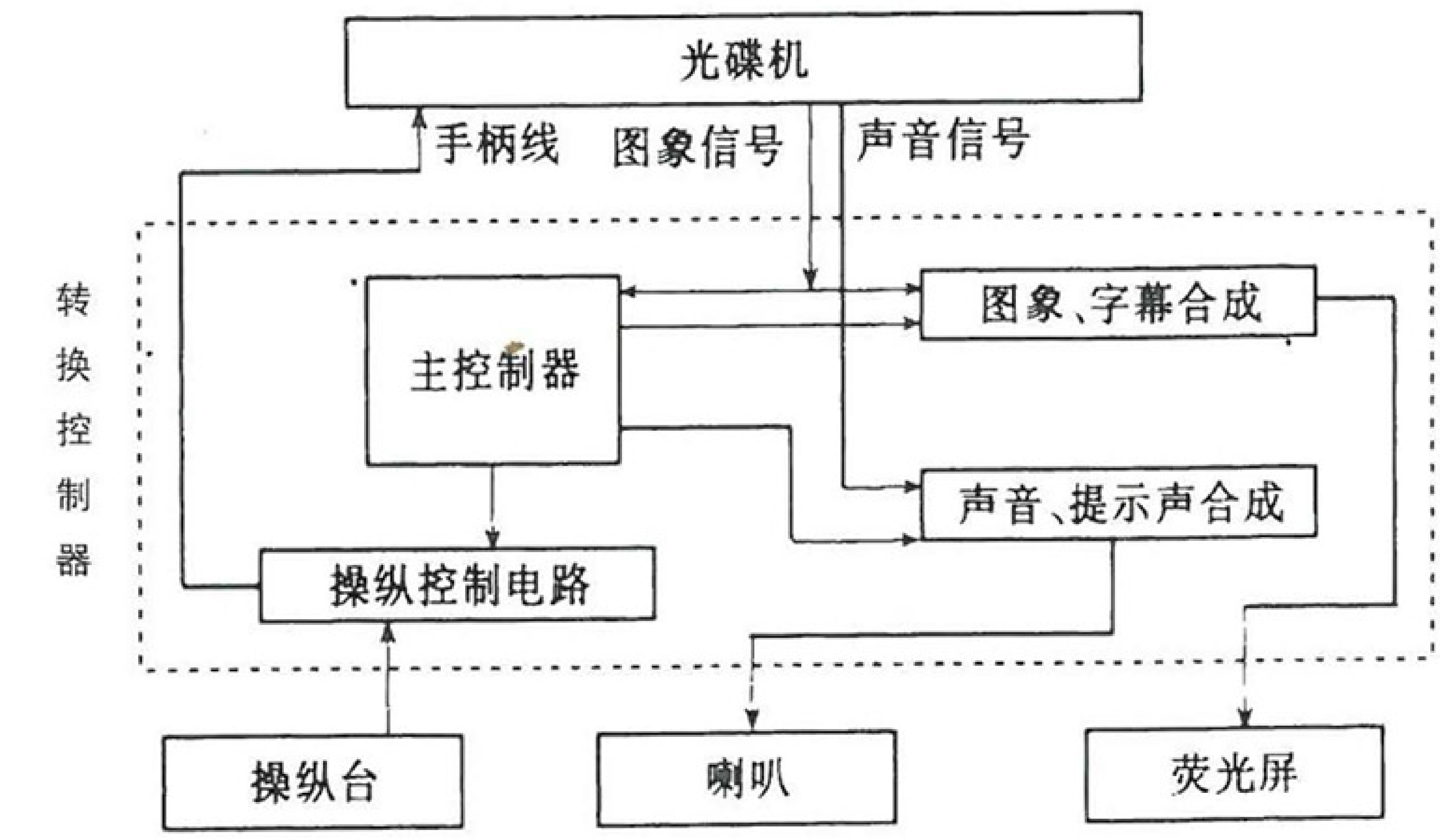
(2)GCD的稳定性不如传统电脑板，不能成为传统电脑板的更新换代产品。

(3)GCD对环境要求高，其中灰尘对光碟机影响最大。

(4)只有少数有实力的厂家才能真正做好GCD产品。用户在购买时，品牌的选择十分重要。

随着GCD控制技术的迅速发展，GCD产品已逐步走向成熟，成为当今街机游戏领域的一个十分重要的组成部分。

GCD产品由家用光碟游戏机和转换控制器两大部分组成(如图示)。




GCD系统原理图

# GCD

转换控制器是一种把家用光碟游戏机转接到大型游戏机台上的装置。这种装置，不仅要实现声、象的连接转换，同时更重要的目的在于合理地摹仿大型街机的投币计次功能，达到营业目的。这种投币计次的功能依赖于对多种信号参数的检测和判断，并进行有效的控制。不同的厂商采用的检测控制方式不同，目前最先进的方法是不需修改光碟机的主机，直接对光碟机的视频图象输出信号进行分析，实时高速追踪游戏过程画面，如GAME OVER、CONTINUE、REPLAY、SELECT、PLAYER等多个画面，通过对摇杆按键的不同控制，实现投币计次效果，同时进行附加的难度设置及时间命数等参数的调整。

由于转换控制器是外加电路，不能直接修改游戏的软件和硬件，这就存在着如何不断提高控制器本身的适应能力和软件控制精度的问题。硬件平台设计不合理、软件控制精度不高、电子元件质量不过关等因素，都会直接影响转换控制器的稳定性。

目前国内生产的GCD产品，由于设计思路和开发手段各异，产品的质量和档次也有很大的差别。

创一GCD采用全新图象分析技术，生产出一系列不同规格的GCD产品，其中创一GCD4.0、5.0采用全中文菜单操作，简化了以前普遍运用的指拨开关，取而代之的是一个小小的按钮，轻轻一按，便会把您带入全新中文世界。在这里，你可以轻松地进行各种设置，简单易用，一目了然。

创一GCD4.0、5.0还具有枪机即插即用的功能，无需业者对光枪的手柄线进行“手术”，可以更好地保护光枪，方便大家使用。

创一GCD5.0具有强力自动纠错功能，其硬件电路兼容性强，软件运行十分稳定。

创一GCD各代产品的差异：

①主、副机完全独立
②全中文字幕菜单显示
③枪机即插即用

GCD3.0 → GCD4.0

①强力自动纠错功能
②电路稳定性更强
③接N制式电视机

GCD4.0 → GCD5.0

创一GCD系列产品有较强的适应性，可同时兼容世嘉黑土星、白土星和索尼5501、5502、7000机型。

（本文作者系中山创一电子公司工程师）



# 死板的修复

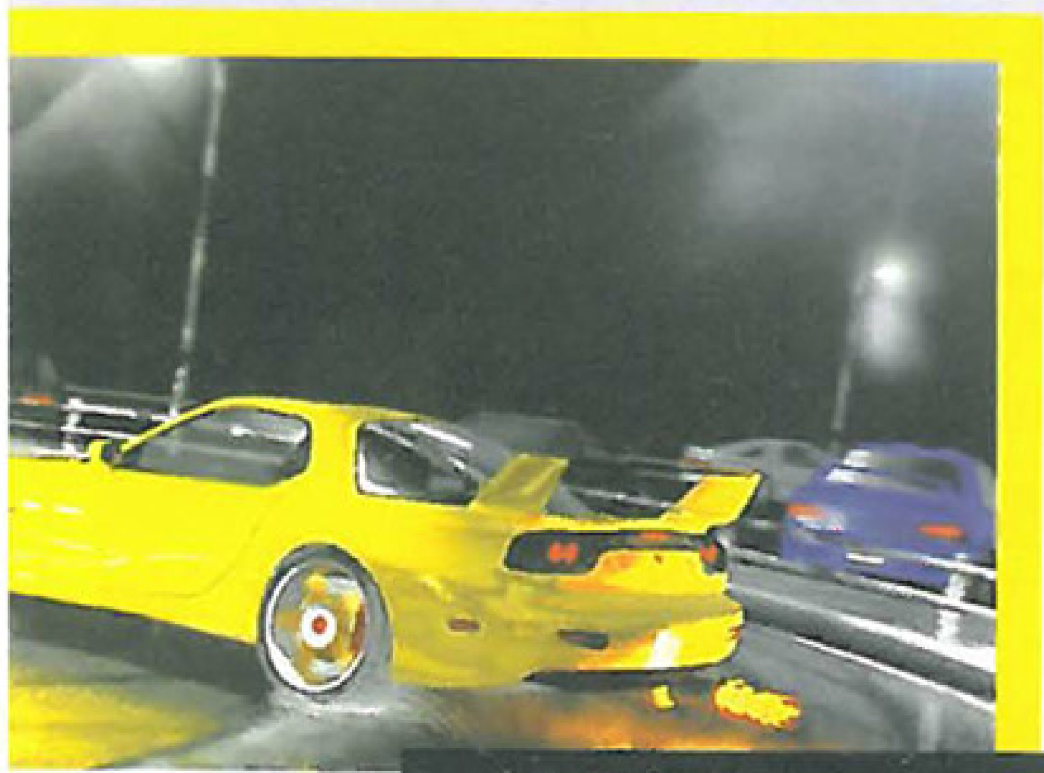
文/罗平安

## 一、系统不能再启动

死机板是IC板维修中的难点，其维修难度高于其它类故障。所谓“死机”，是指系统不能启动，CPU无总线信号。也有常见的另一类死机故障，现象是CPU有全部或部分总线信号，但此时的信号是非正常总线信号，它的实质还是死机，也有部分工作条件与前不同。

IC板上若有一条到CPU的控制线或状态线出现故障，便不能再启动。若在再启动期间RAM、ROM、PLD或CPU的故障引起系统失效，也可能发生再启动故障。在复位之后，再启动程序使系统呈现有序方式，再启动程序通常是监督程序或引导装入程序的一部分。

一般地，计算机(不是GAME)的死机类故障中的RAM、ROM或CPU故障可以利用单步法进行诊断。优良的特征分析程序包也能检测出有故障的芯片。但这对于GAME的IC板却不太适用，因为大多数IC板的CPU(68000或其它型号)均是无插座安装，如要加载开发装置仿真CPU也还得花一笔不少的设备费，对于维修者不太经济。当然，在检测中，有的IC板彻底损坏，有时可通过IC板本身的“启动自检程序”菜单来帮助找出坏IC。



通常用的方法：逻辑探头或示波器可用来检查地址总线、数据总线上地址译码器的芯片选择输出，动态RAM刷新电路等各点的“活性”，对于有插座的WORK RAM、EPROM有条件可交换。然而，在使用上述的方法之前，应完成下面的检查。

1、电源：检查电源。除非每个芯片加上适当的电压，否则电脑板不能再启动。利用万用表，检查几种关键芯片(如CPU、RAM、ROM和I/O芯片)上的电压。

不仅要检查+5V电源，而且还要检查系统中所需的+12V、-5V的电源，有些机种还有其它量级的电源(如模拟机)。

2、时钟：检查微处理器上的时钟信号，系统没有与它同步的时钟信号便不能工作。在用时钟信号作为控制信号的6502之类的系统中，应检查存贮器和可编程序外围芯片上的时钟信号。

利用逻辑探头或示波器来检查时钟信号和其它控制线或状态线。逻辑探头上的活动性通常是用以表明时钟信号工作正常，晶体控制时钟的频率变化不大会引起再启动故障。

3、复位线(RESET)：上电后，应及时观看IC板上CPU的复位输入，对与复位线相联系的可编程序外围芯片重复上述过程。若这些芯片不能正常复位，系统便不能再启动。

某些微处理器要求在活动状态保持数毫秒的时间，特别是在上电时需要这样做。但IC板上大多都未设复位按钮，要用相似的手段予以复位，帮助再启动。同时应检查复位线上的延迟电路、备用线和等待线。大多数CPU都有备用或等待控制线。它用来减缓CPU的工作速度，以协调速度较慢的存贮器和I/O芯片的工作。使这些线处于活动状态，迫使CPU进入等待状态或循环状态。若这条线被搁置在活动状态，则CPU会永远等待。检查CPU上的这条线，使故障追查到在存贮器或I/O芯片附近的故障源。

4、暂停线和保持线：许多CPU有一条称之为暂停、保持及总线请求等待信号线。启动这条线将使CPU完成指令，然后暂停。通常，出现暂停时，地址总线和数据总线是悬浮的。若这条线搁置在活动状态，处理器便不能取出指令，检查微处理器上的这条线，并追查搁置线的根源。

5、中断线：所有的CPU至少有一条中断线。检查CPU上的中断线，并确保在再启动期间它们保持非活动状态。如它们不是这样，便追查其根源。

被搁置的中断线可能引起CPU





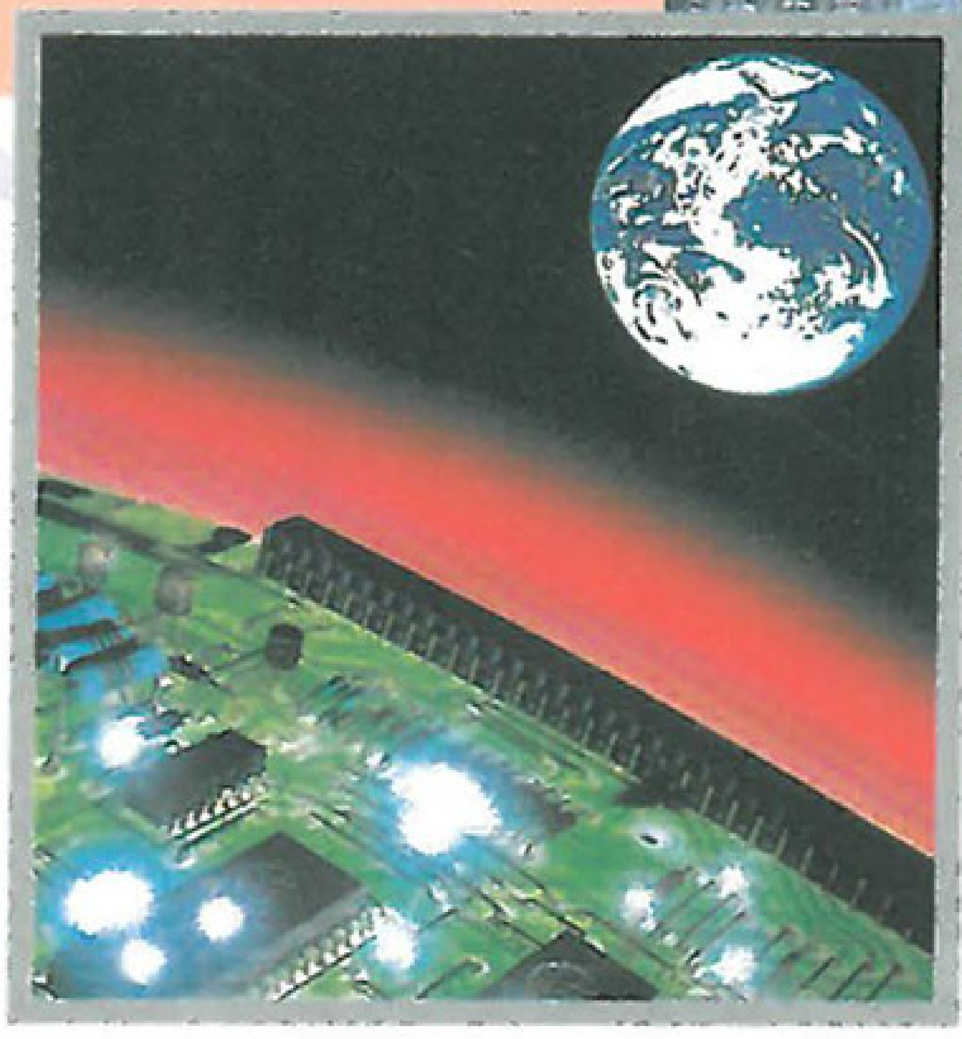
在再启动程序期间或在再启动程序之后进行中断服务。若外部设备没有请求中断，某些系统便会中止工作。

## 二、系统的再启动

如果系统故障尚能完成自我诊断和TEST，这将把故障迅速隔离到某一个区域内。

对于计算机系统而言，如果系统具有一个更新自测试程序，便运行该程序。最有效的更新诊断程序以ROM或EPROM的形式提供，它们可以插入常用的WORK工作的位置上。RAM也可以这样处理。

仿真器是运行更新自测试程序的一种方便途径。仿真器插入CPU插座，它包含一个已知工作的CPU，一个控制程序以及供控制程序使用的、容量足够大的RAM区。



仿真器允许用户在SVT(被测系统)内部进行考察。许多仿真器都考虑到将测试程序送入SVT。某些仿真器将通过诊断程序作为程序包的一个部分。

若在这些方面有专业知识和经验，便可写出一个自测程序或一系列自测程序。利用监控程序或仿真器的输入程序特点，输入并运行诊断程序。如果系统不能运行其汇编程序，则可以用手工汇编出汇编语言程序。

然后，利用特征分析将故障隔离到一个节点上，若特征分析未给出足够的信息来决定与节点相连的哪一个芯片是有故障的，可使用逻辑脉冲发生器和数字式电流跟踪仪来找出有故障的芯片。若这些芯片是在插座上，便逐个更换与节目点相连的有怀疑的芯片，直到故障被排除为止。

## 三、系统的断电和掉电保护

在此，特别强调在一些特殊设计的机板中，其监控程序的若干工作数据是被存放在没有掉电保护的组件中，如不慎将组件中的保护数据破坏，则系统不能正常启动和运行。

## 四、不启动电路的常见问题

1.延时电容失效，容量变大或减小，接触不良，用“拉地法”可立即验证其可靠性。

2．复位跳变电路不可靠，74LS04、74LS14、T518等失效。

3.RC常数配合不好，尤其是对已经使用过一段时间的IC板，如果问题在复位电路时，应对RC参数作测验调整。

## 五、常规方法修复不启动的步骤

1. 判断68000工作状态。

2.68000外围的I/O、PLD、WORKSRAM、WORKROM。

3.68000启动有关联的外围，FPGA、PLD等原级信号应答。

4.68000启动有关联的特定点，如新快三、圆桌、名将之74LS74。

5. 印刷线条异常情况恢复。




显示器专业生产厂家，14″、15″等各种型号、规格适用于游戏机及电脑行业。

**都那** 以诚取信，以质取胜以完善的售后服务，让您买的称心，用的放心，赚的开心。

**我们的口号**

别人有的，我们一定有！
别人没有的，我们也要有！
别人做不到的，我们要做到！
别人能做好的，我们要做得更好！

# 都那电子

厂址：广东省番禺市钟村
电话：(020)84712988　84713988　　传真：(020)84713988
手机：01393070763








（本公司更详尽信息，可在“电子娱乐传真信箱”48号中查询）

# 倾力奉献
# 精彩配置

**诚意寻求各地代理商**

备有大量开心天地、啤酒乐园等娱乐机种

备有部分彩显为娱乐最佳配套使用

# 14″

# 15″ 17″




# 广东省番禺易立得电子厂

地址：番禺市桥镇大平工业区A栋

电话：(020)84809098 传真：84808373

手机：13926036666 BB机：9902-611361

**易立得電子**

# 街霸III(加强版)攻略精选

(假设游戏中角色是从左至右进攻)

CAPCOM 公司强力推出的街霸Ⅲ代加强版，在电玩界掀起格斗游戏大冲击。我们看到新作品在对前作兼蓄并收的基础上，有了一些突破性的改进，先不提人物方面有何变动，首先让大家了解一下有什么新系统追加。



### SUPER ART(SA) 转换

是指在与对手的激战过程中，可以随机作SUPER ART转换，以便对敌方的进攻作出有针对性的攻击和防御。

### PERSONAL ACTION

这招在实战中相当实用，具体用法是同时按重拳或重脚按钮，即可使出PERSONAL ACTION.这时，角色固有的攻击力会增强，其特点是无数次地使用。



### EX 必杀技

根据不同的角色，用去一定量的SUPER ART 之后，形成威力强大的必杀技。



### BLOCKING(格挡)的改变

前作中的格挡，往↓是可以防御对手的许多攻击，不过在这里有了较大的改动。以往0是可以向下格挡的，不过在加强版中就不能使用了，格挡飞弹一定要向→，若对手的攻击的是腰以上部位的话，用→来格挡可以说是万无一失的，但若对手攻击的是腰以下部位的话，需要用↓来格挡了。

接着，带领大家去拜访一下各位“大侠”，然后跟他们切磋一下拳脚功夫。



## HUGO



同样以投技为主的本游戏主角——HUGO，这一集他的攻击力及防御力都比上一集的主角——雅历士更加强劲。由于这一个原因，所以大家在应用格挡后立即用指令投技，还需用通常技来向对手作出各方面的截击，因为他的每一招每一式都攻击力很强。

### 特殊技

跳起时 ↙ 或↓或 ↘

### 必杀技

GIANT PALM BOMBER(↓↙←+)：一招用双掌向前方拍打的招式，玩家可以利用它判定极强的优点，来截击对手出招，当对手中招的时候，可以立即追打，因为对手中了这一招后，会有一段硬直时间，若以轻P使出，硬直时间会较短，若以重P使出，硬直时间就会较长。

MOONSAULT PRESS(近敌时控杆回转一圈+P)：大家可以在格挡对手的跳起攻击后使出。如果想简单一些使出，可以只输入四分之三圈(如←↙↓↘→↗↑+P)就可以使出。











# STREET FIGHTER III 2nd INPACTGUANT ATTACK











SHOOT DOWN BACK BREAKER(→ ↓ ↘ +K)：一招对空投技，如果对手在空中向你攻击，你就只有被打的份儿，所以若要安全使出，还是用 ULTRA THROUGH 击中对手后再用作追打吧！







MONSTER LARIAT(↓ ↘ → +K)：出招后会向前方突进，是 HUGO 的唯一一招向前方作远距离攻击的必杀技，不过缺点在于出招、收招慢，如果被对手格挡，就很可能会被还以重击。

ULTRA THROUGH(近敌时→ ↘ ↓ ↙ ← +K)

**SUPER ART**

1)GIGAS BREAKER(近敌时控杆回转一圈 +P)：很多时靠着这一招都可以扭转形势，也是 HUGO 三招 SA 中最强的一招。

2)MEGATON PRESS(↓ ↘ → ↓ ↘ → +K)：对空的一招SA，大家可以在ULTRA THROUGH 后使出，或者接驳连续技使出，若真的要作对空用的话，预知对手跳起会比较好。

3)HAMMER FRENZY(↓ ↘ → ↓ ↘ → +P)：唯一向前方突进的 SA，虽然威力不及以上两招，不过妙在实用。



## URIEN



一位新角色，招式大多是以储系为主。

**特殊技**

→ + 中 P：一招往斜上方快速地出拳的对空招式。→ + 中 K：用脚快速向前突进的招式，在与对手牵制到一定距离时，使用这一招可以给对手一记突袭。

**必杀技**

CHARIOT TACKLE(←储→ +K)：向前以极快速度突进的必杀技，突然使出的话，会令对手防不胜防地中招，但缺点是收招慢，如果被对手挡了的话，很可能会还以重击，所以配连续技使用会比较好，然后再在击中后配以任何一招SA，便可以给对手重创了。

VIOLENCE KNEE DROP(↓储 ↑ +K)：往上跳起然后用两膝撞下的招式，由于是攻击对手的上段，所以在挡格的时候要站起来挡，若用轻 K 来使出，攻击距离会较近，若以重 K 使出的话，攻击距离就会较远。

DANGEROUS HEAD BUTT(↓储 ↑ +P)：这是一招在使出时会轻轻跃起，并用头去撞击对手的招式，似乎宜于作攻击，不过很容易与对手两败俱伤，所以大家最好用蹲下重 P 打击对手。

METALLIC SPHERE(↓ ↘ → +P)：放出黑色手雷，这一招飞弹的速度十分慢，在一定距离来牵制对手可谓不错的选择。用轻 P 使出，手雷会往前方直飞，若用中 P 或重 P 来使出，可以作为对空用。





**SUPER ART**

TYRANT SLAUGHTER(↓↘→↓↘→+P): 它是 URIEN 三招 SA 中威力最强的一招，使出的时候会向前突进，它的优点是出招极快，是向对手突袭最佳的 SA。

TEMPORAL THUNDER(↓↘→↓↘→+P): 这是一招使用飞弹的SA，作为对空攻击及配合连续技使用，效果绝佳。





AEGIS REFLECTOR(↓↘→↓↘→+P): 尽管这一招的攻击力较弱，但可以反射飞弹，大家可以用不同强弱的拳击来调位置，轻 P 使出攻击距离会较近，重 P 使出攻击距离会较远。










## RYU

在上一集《街霸Ⅲ》中，以真空升龙拳见称的强者 RYU，在这里有不错的表现。

**特殊技**

锁骨割(→+中P): 这是RYU的中段攻击技，不过出招依然比较慢。

**必杀技**

波动拳(↓↘→+P): 这是RYU的一招飞弹攻击，除了接驳连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离作牵制对手之用，其中要注意的事项就是离对手较近时，如果被挡了这一招，很容易被一些出招快的超必杀技狙击到。

升龙拳(→↓↘+P): 这是一招可攻可守的必杀技，威力依然十分惊人。

上段足刀蹴(←↙↓↘→+K): 虽然这一招在出招时看似略为慢了一点，不过它的特点是攻击力高且攻击范围大。

龙卷旋风脚(↓↙←+K): 依然是向前突进的脚系攻击，出招虽然快，但如果对手挡了或避开的话，很容易受反击。

空中龙卷旋风脚(跳起时↓↙←+K): 除攻击的范围大及攻击判定强之外，对手如果常常使用对空格挡的话，这一招更是首选的进攻方法。

**SUPER ART**

1)真空波动拳(↓↘→↓↘→+P): 本集这招的储存槽多达 2 行。

2)真空升龙拳(↓↘→↓↘→+P): 以威力著称的一招SA，在近身击技中，的确是攻守自如的招式。










3)电刃波动拳(↓↘→↓↘→+P)：和前作一样，它是三招SA中最弱的一招，而且中招后极易晕倒。

**TARGET COMBO**

1)远距离站立重P、站立重K
2)蹲下轻K、蹲下轻P
3)蹲下轻P、蹲下轻K
4)蹲下轻K、站立轻K
5)蹲下轻K、站立轻P
6)蹲下轻P、站立轻P
7)蹲下轻P、站立轻K



# KEN



唯一而又最明显的改变，应该算是他其中的一招SA——疾风迅雷脚了。在通常技方面，站立重K依然是远距离攻击的好招式，KEN在这里仍然是个攻守兼备的强者。

**特殊技**

稻妻踵割(→+中K)：这一招中段技攻击判定较大，突然使出可能会令人难以招架，紧按中K的那一招是站立中K加上→+中K的合成版，可作对空及对地攻击之用。

**必杀技**

波动拳(↓↘→+P)：同样是KEN的一招飞弹攻击，除接驳连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离牵制对手。

升龙拳(→↓↘+P)：一招可攻可守的必杀技，威力十分惊人，尤其是用重P来使出时。

龙卷旋风脚(↓↙←+K)：是向前突进的脚系攻击，出招比起RYU的龙卷旋风脚更快，但威力就较为弱些，同样，若对手挡了或避开的话，很容易受反击。

空中龙卷旋风脚(跳起时↓↙←+K)：KEN同样在这里再次拥有了空中龙卷旋风脚，除了攻击的范围大及攻击判定强之外，对手若常常使用对空格挡的话，这一招是首选的进攻方法。
















**SUPER ART**

1)升龙裂破(↓↘→↓↘→+P)：攻击力较为平常的一招向前突进的SA，要储很久才可使出一次。

2)神龙拳(↓↘→↓↘→+K)：三招SA中威力最为强劲的一招，大家如果选用这一招的话，一有机会便立即使出。







3)疾风迅雷脚(↓↘→↓↘→+K)：它是快速向前方突进的SA，而威力是三招SA中最弱的，特点是储存槽有3行之多，而且很快可以使出。

### TARGET COMBO

1)近距离站立中P、N站立重P

2)蹲下轻K、蹲下轻P

3)蹲下轻P、蹲下轻K

4)蹲下轻K、站立轻K

5)蹲下轻K、站立轻P

6)蹲下轻P、站立轻P

7)蹲下轻P、站立轻K

他的特殊技——SEAN TACKLE的速度快了，大家可以很好地加以利用，来扰乱对手；第二，他的必杀技若以加强版来使用，威力及实用性都变得非常高；第三，他的PERSONAL ACTION在使出后，会投出一个篮球，在这个时候若立即进攻(特别是SA攻击)，很可能会有意想不到的效果；第四，通常技非常实用，站立重P可以作对空及截击之用，尤其是对付一些爱用跳跃攻击的对手，站立中K这新通常技可以十分有效地截击对手下段的进攻。

## SEAN



### 特殊技

→+重P：SEAN的新招之一，出招时会用头向对手攻击。

前转(↓↙←+P)：向前方滚动的招式，他的这招没有攻击力，但是可以滚到对手的背后再施以重击，按不同的拳按扭使出的话，就会在不同的方位停下来。

### 必杀技

SEAN TACKLE(←↙↓↘→+P)：使出时角色会向前冲，如果出招时不紧按P的话，是不会向对手攻击的。







DRAGON SMASH(→↓↘+P)：一招与升龙拳十分相似的招式，对空效果很好。

TORNADO(↓↘←+K)：与RYU的龙卷旋风脚十分相似的招式，出招快是它的优点，用来牵制对手十分管用，不过若对手挡了的话，也会十分危险，因为很容易遭到反击。

龙尾脚(↓↙→+K)：它是一招中段必杀技，用不同的K使出，攻击的距离也会有所不同。由于出招较慢及动作太大的关系，往往会被对手格挡后反击。

### SUPER ART

1)波动BURST(↓↘→↓↘→+P)：SEAN的这一招飞弹SA十分管用，虽然攻击力是三招SA中最低的，不过储存槽可达3行之多，又不用储太久就能使出，其中最特别的地方，是可以抵挡一般的飞弹，而且速度极快。玩家可以在看准对手出飞弹时立即使出。

2)升龙CANNON(↓↘→↓↘→+P)：它是一招以对空为主的SA。连续按可以增加其攻击力。

3)HYPER TORNADO(↓↘→↓↘→+P)：SEAN的这一招SA是三招之中威力最大的一招，所以储的时间比较长，出招时会快速前冲，然后向对手攻击。



### TARGET COMBO

1)近距离站立中P、N站立重K
2)站立重P、→＋重P
3)蹲下轻K、蹲下轻P
4)蹲下轻P、蹲下轻K
5)蹲下轻K、站立轻K
6)蹲下轻K、站立轻P
7)蹲下轻P、站立轻P
8)蹲下轻P、站立轻K



## ELENA



她有一个手长脚长的特点，就是向对手进攻也不需要太近身，她的通常技的另一个特点，就是大部分都出招快、收招快。她的确是一个攻守兼备的角色。



### 特殊技

HAND STAND KICK(→＋中P)：一招攻击距离极远的中段攻击，虽然出招慢，不过在一定距离使出的确是十分管用。

SLIDING(↘＋重K)：是一招向前突进的下段攻击，特点是攻击距离很远，配合HAND STAND KICK来交替使用是极具威力的进攻。

### 必杀技

SCRATCH FOIL(→↓↘+K)：可作对空或配合连续技使用的必杀技，特别之处是出招快。

LINO HORN(←↙↓↘→+K)：它是一招攻击判定极强的向前突进的必杀技，以轻K使出招会比较快，但攻击距离较近，以重K使出招虽然较慢但攻击距离非常远。

MALLET SMASH(→↘↓↙←+P)：这一招的缺点就是出招时比较慢。如果大家用这一招能够击中对手，还可以立即用SA作连续技狙击，若用重P使出而又击中对手的话，可以立即以站立轻K作攻击。

SPIN SIZE(↓↙←+K)：她的这一招新加的必杀技出招较慢，但如果以加强版来使用的话，由于出招及收招快的缘故，击中对手后，还可以作追打。

### SUPER ART

1)SPINNING BEAT(↓↘→↓↘→+K)：它是三招SA中无敌时间最长的一招，出招后攻击判定会完全锁定于正前方。

2)BRAVE DANCE(↓↘→↓↘→+K)：向前突进的SA，攻击距离远、威力惊人是它的特色。

3)HEALING(↓↘→↓↘→+P)：是恢复能源的一招SA，在使出时角色会完全不能动弹，大家可以使用投技或打倒对手后立即使出。

### TARGET COMBO

跳起轻P、→＋中K

（待续）


攻略
铁拳3!!
TEKKEN 3
THE KING OF IRON HOT TOURNAMENT

# 铁拳 3 新系统及其作用




**受身**

“受身”是在《铁拳 3》才加入的新系统。当角色被对手打到半空后落地的一刹那，玩者按一个特定键，会立即滚向画面内或是滚向玩者的方向(按拳键就会向画面内滚，按脚键就会向玩者的方向滚)。

**受身的作用**

“受身”最基本的作用，就是防止对手在自己倒地时，进行 DOWN 攻击，也可以避开对手乘你起身时所使出的中段和下段攻击。另一方面，玩者也可以立即反守为攻地滚向对手的侧面进行攻击。







**牵制脚** 角色直接在仰卧的状态下使出的攻击，指令就是↓(长)+右脚。

**牵制脚的作用**

其作用是用来阻止对手的追击，而且出招所需时间又短，简单直接，不妨多用。




**横移动**

作为 3D 格斗游戏，没有“横移动”的话很难表现游戏的立体性，所以在《铁拳 3》中也加入了这个系统。玩者只要按↑，角色就会向画面里移动，而玩者按↓的话，那么角色就会向玩者方向移动。

**横移动的作用**

“横移动”最大的作用，可说是“闪避”。例如当对手向你使出正面攻击时，玩者一个侧闪，就可把对手的攻击全部避开。而就在同一时间，对手会出现极大的空隙，此时玩者可以用投技或速度较高的固有技攻击。






**储气** 当玩者把 4 个键一起按的时候，角色就会把两团光球储在两拳上，在这两团光球失去之前，角色的攻击力会增加，此时就算对方挡住了角色的攻击，体力上也会有所损耗。但是“储气”的时候角色处在一个无防御的状态，是不能抵挡任何攻击的。

**储气的作用** 在实战中“储气”的作用比较小，最大的原因是储气时无防御，对手会乘机向你攻击。储气的效果也只不过是在短时间内增加点攻击力，在战略上起不了太大的作用。






# 实战综合运用

**被人打倒了，怎么办？** 如果玩者一方被打倒，而对手相距甚远，那么玩者没必要用前滚或后滚来起身，因为这时对手很可能用DASH来攻击，若给他撞个正着就必死无疑，此时玩者要用横转身来躲闪，这不但可以避开DASH攻击，更可以运守为攻地转到对手的旁边进行反击。很多人也喜欢在对手倒地时，用一些攻击力较高的中段或下段技进行追击，但此时玩者一动身，即会被对手所攻击，因此在这种情况下，玩者可以按兵不动地倒在地上，待对手把攻击出完后，再起身攻击也不迟。除此之外，在起身时也要尽量减少滚向对手，因为在滚动时角色也有被攻击的可能，很容易被对手的中段攻击所截击。






**打倒对手后……** 把对手打倒后，最直接的当然是用DOWN攻击。DOWN攻击也分很多种，有最“传统”的↑＋右拳，最常用的蹲下左脚。

↑＋右拳由于很难击中敌人，而且失误时空隙太大，实用性不大。蹲下左脚，实用性是最高的，因为这招出得快。但缺点是攻击力较小，而且有时也会被对手的牵制脚所截。建议玩者使用每个角色的固有技，待对手站起时，再进行AIR COMBO。

其实除了DOWN攻击外，还有另一种攻击模式，这就是投技。比方说吧，当对手倒地后，就站在他的旁边，引他使出起身攻击，而当他即将出招时，就一个后移避开，令他扑空。此时玩者就可在DASH前使用投技，完成一个反守突击的战术。







**“铁拳FORCE MODE”的基本玩法** 在这里玩者要打倒前面涌来的“众铁拳”。在这个模式中，不但会计玩者的体力，更会计时间，其中任何一种变为零的话，就会结束游戏，而且不能再续玩。

在这个“铁拳FORCE MODE”中，每版的最后都有一个隐藏的或固有角色作为Boss，这个Boss的头上有一个时间在倒计时，当玩者把Boss打倒后，电脑就会把Boss的残余时间加给他。除此之外，玩者每打倒一个喽罗便会加一点时间。




**玩“铁拳FORCE MODE”的心得**

在这个模式里，所有角色的招式皆可以使用。不过许多在对战时十分有用的招式，在“铁拳FORCE MODE”中就会变得不太好用。这里玩者须用一些攻击力大、速度又高的招式。

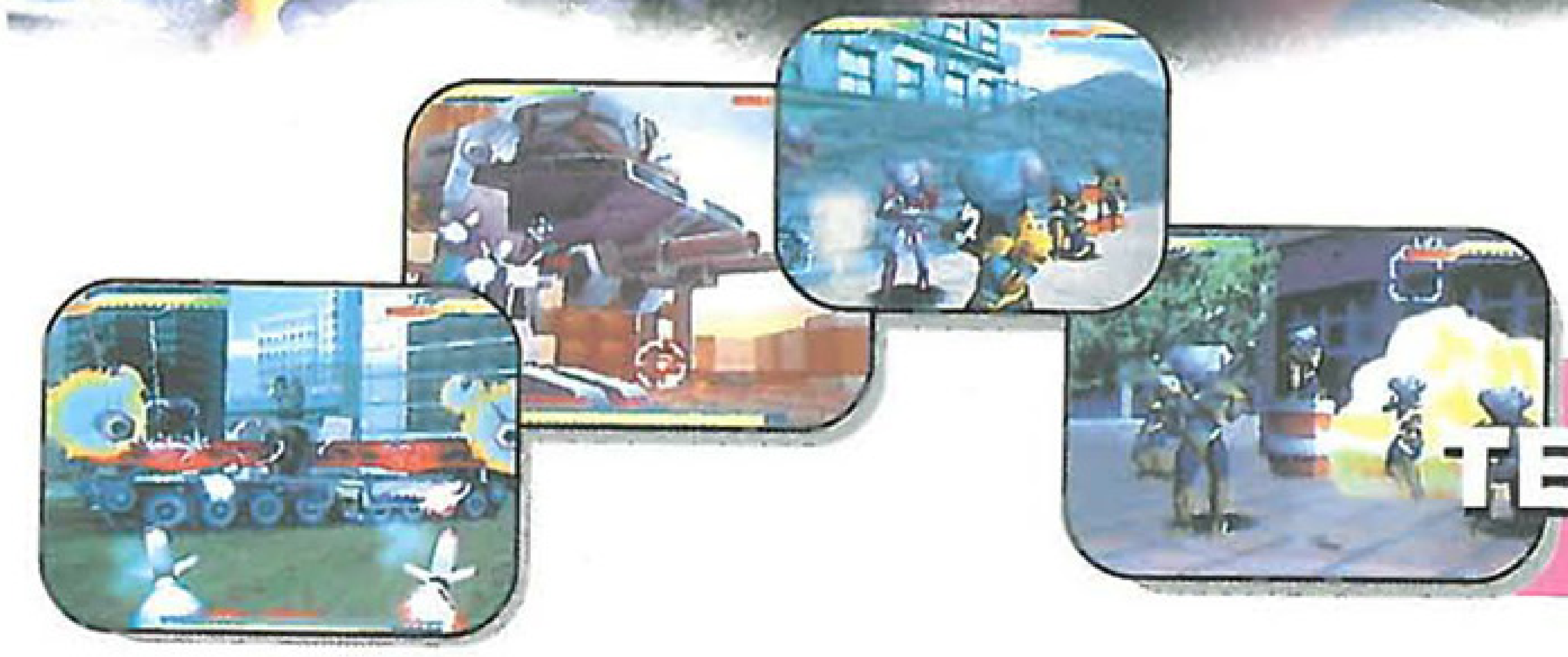
在画面中会出现一些大鸡腿，用以恢复体力。不过有时那些鸡腿不是在玩者的身过，此时可用横移动(轻按↑或↓)去拾起它。














## TERABURST

KONAMI的这款最新枪击游戏，其逼真的3D效果，极具迫力的重低音和枪机的反动力，颇为吸引人。

故事背景

公元2017年，地球上突然闯入了一些异星人，他们借助手中极其先进的科学武器，使整个地球逐渐陷入其魔爪中。美国特种部队CENTENNIAL ANGELS在危难时刻显身手，以其性能超强的机关枪P(PROTOTYPE)-017去扫除异星人，肩负起了守卫地球的神圣使命。

在这个游戏中有一个称为“跟踪锁定”的系统，在战斗中如果“锁定”了敌人，就会给敌人造成致命一击，尤其适合对付那些体格庞大的机器人。

游戏中共有四种任务：

任务1：去贫民区　　任务2：往闹市区

任务3：到南太平洋岛　　任务4：攻破敌人的飞碟


滑雪高手
SKIER'S HIGH

# SKIER'S HIGH™

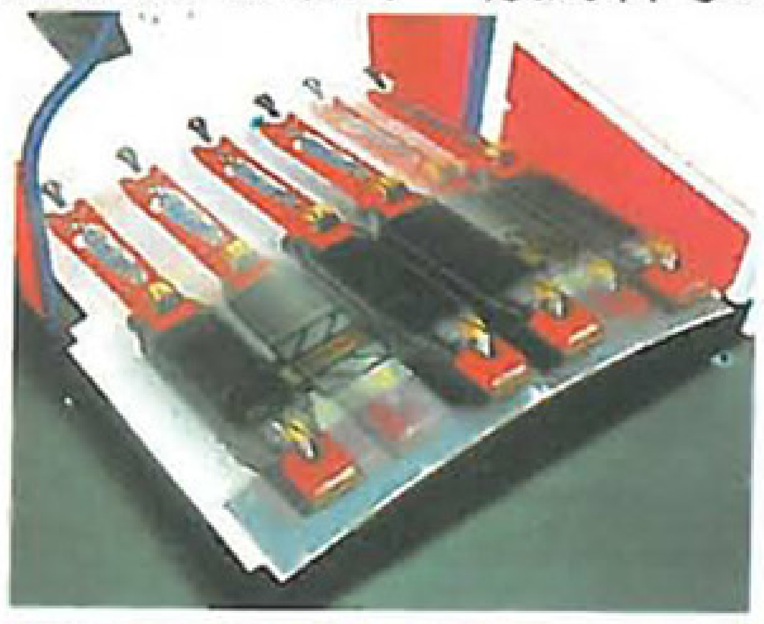



近几年在NAMCO等公司纷纷推出滑雪游戏之后，KONAMI公司也拿出了自已的滑雪游戏《SKIER'S HIGH》，由于采用了KONAMI公司独创的踏板A、C、S、S(Active Slide System)这一依据真实滑板开发研制的产品，该游戏的临场感比起其他公司的作品有过之而无不及。

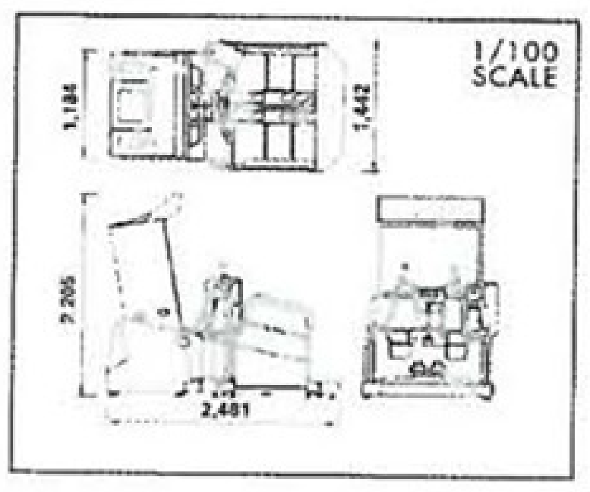
游戏中踏板的操作方法有三种

**转弯：(Turn)**

如果是左转弯的话，用双脚将踏板向右踩过去，相反若要右转弯，则用双脚将踏板向左踩过去。这种方法只适用于一般的转弯。






**踏雪板边：(EDGING)**

这种方法适用于急转弯，向左转的话，将踏板踩向右边，但重心要放在左脚；反之向右转时将踏板踩向左边，重心要在右脚。

**跳跃：(Jump)**

在左右两个踏板上分别各有一个按钮，一般情况下是一直踩住这两个按钮的，遇到障碍物需跳跃时，要抬起脚跟让按钮复位，这时你就会在游戏中做出凌空腾越的动作。

在这个游戏中共有四名角色，游戏者可以任意选择喜爱的角色进行游戏。

**游戏模式**

当选择好角色后再来选择游戏模式，该游戏根据玩家的喜好设定有计分模式和计时模式。




**计分模式**

在这种模式中游戏者如果在短时间内完成跳跃动作就可得高分，而且在跳跃过程中若能够取得空中的金币，则分数会更高。

**计时模式**

在这个模式中可以做四人通讯比赛，共有三条赛道，分别是以转弯为主的初级赛道、以跳跃为主的中级赛道和难度极高的高级赛道。



| | | |
|---|---|---|
| 规格：W1442 × D2481 × H2205mm | | 重量：约505Kg |
| 电压：AC100V ± 10% | 功率：310W | 币斗容量：1000枚 |

# 2012 超能大战





TAITO 公司使用其新基板“TAITO WOLF”开发的360°对战格斗游戏《超能大战》，给电玩迷留下了深刻的印象。目前该公司再接再厉，推出《超能大战》的续篇《2012 超能大战》。《超能大战》的背景时间为 2010 年，而本故事发生在 2012 年，两派超能力者为决定人类与超能者的未来展开了激战。新游戏的基本操作与



前作相同，只是在系统方面比上集更精进。以下为大家介绍一下《2012超能大战》的新系统。

**PSYCHO**

在前作中，PSYCHO使用必杀技会消耗PSYCHO槽的能源，在本作品中，PSYCHO槽和体力槽合为一体，当玩家体力下降时，PSYCHO槽的能源便会增加，这样，玩家就可多次使用必杀技了。

**HYPER CHARGE**

是通过减少玩家的体力来使PSYCHO槽的能源迅速上升，进而使玩家的超能力和攻击力增强。

**SLIDING DASH**

除了原先的DASH攻击之外，在本游戏中加入了一种以滑行为主的DASH攻击，可以从对手侧面和背后发起突然袭击。

**PSY IMPLILSE**

当被对手打倒时，连按攻击按钮，在起身时便会有一个具有攻击力的防护罩出现。

**BARRIER BREAK**

在前作中的无敌防御技BARRIER，令很多玩家头痛，这里就推出了对付BARRIER的系统BARRIER BREAK，可以有效地打击对手的BARRIER特别攻击系统。









# 电车GO!2










游戏中的风景和实物极其相似




新干线登场

TAITO公司于去年推出的力作《电车GO!》赢得了无数电玩迷的青睐，今年该公司进而推出更具特色的续集《电车GO!2》。

新游戏机与《电车GO!》相比较其显著的特点是突出高速，为了能让玩家亲身体验高速列车带来的新鲜和刺激，游戏中所选的路线多以高速铁路为主，将秋田新干线等线路通过游戏真实地再现给玩家，对此熟练的玩家，可以感受驾车在每小时245公里的高速铁路上飞驰的极度快感。

電車でGO!2 高速編

# TRAIN SIMULATOR

DEN-GO

游戏根据各条路线的情况分为: 初级、中级1、中级2、高级、特级五种难度模式。驾驶列车行驶, 要注意各种信号, 并且要根据路况加速和减速, 靠站时要求准确地停在指定位置。与《电车GO! 》不同的地方就是司机们所驾的车分为“快速”及“特急”, 也就是说列车不一定每站都停, 这一点司机们要留心。













驾驶电气化列车或特快列车进行游戏的“奖金点”




梦之拉力　第二章揭开序幕

# 世嘉拉力Ⅱ代

你若想驾着赛车史上著名的跑车展开梦之对决——世嘉拉力Ⅱ代将会让你梦想成真。世嘉公司推出的这款游戏，在软件设计上加入了“夜间竞赛”，驾驶座采用液压活塞式动感设计，具有不同于Ⅰ代的突出特色。

玩过Ⅰ代机台的朋友知道，共有两款车型可供选择，而在Ⅱ代中共有包括福特、富士、丰田等六款车型，玩家可根据自已的喜好去选择车辆。

Ⅱ代中的赛道跟Ⅰ代相似，分为初级、中级、高级三种。初级为沙漠赛道，中级为森林赛道，高级为山区赛道。

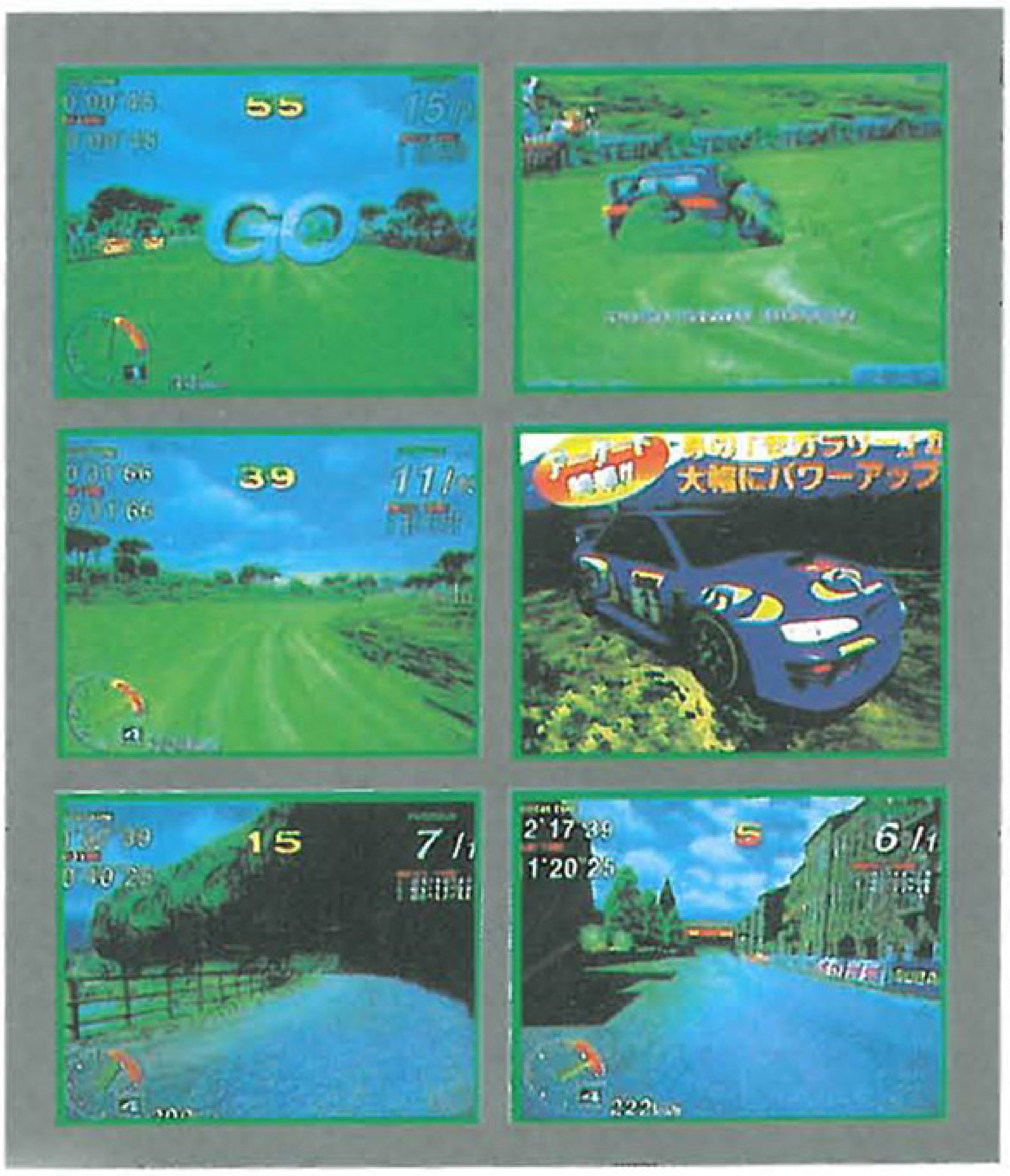
由于采用了世嘉 MODEL3 Step2 基板，其画面效果极为逼真、生动。

规格：　DX　　H2297 × W1306 × D2642mm
　　　　TWIN　H2095 × W2630 × D1620mm
功率：　约 830W







b e a t m a n i a

# beatmania



不知道你想过自已演奏乐曲没有？相信通过“疯狂演奏家”的点拨，你自已也可以演奏出优美动听的乐曲。

“疯狂演奏家”首开先河，将演奏与游戏融为一体，让游戏者在轻松愉快的游戏过程中体会演奏的乐趣。这种新颖的创意，不仅可以吸引很多音乐人垂青，而且可招徕热衷于音乐的玩家光临。这款机台将游戏机普遍使用的按钮摇杆换为键盘及光碟状的转盘，机台中备有各种大家熟悉的曲子。

游戏根据演奏的难易程度共分为七级。游戏时游戏者先要选好自已喜欢的曲子，调节好节拍的快慢，然后配合曲子的节奏、旋律，左手敲击键盘，右手转动转盘，进行混音。如果节拍掌握得好，便可得高分，进入下一关的游戏。

“疯狂演奏家”绝妙的声光效果及二人连线比赛的功能，在娱乐场中更能制造热闹的气氛。

规格：H1970 × W1120 × D1010mm

重量：约 250Kg

电压：AC100V ± 10%

功率：400W






# 疯狂演奏家

b e a t m a n i a

# ZIBO DAHE INDUSTRY CO., LTD.

本公司现直接进口各种大型模拟机，经销大型豪华游戏机、电脑板、整机配件及多种程序开发



东京坦克大战



50″ 格斗擂台



滑翔单车

## 大和电脑

# 山东淄博大和实业



沙漠坦克



仙桃乐园



联合作战

**欢迎日本、南韩、台湾、香港、大陆内地各大有实力的公司来淄博考查、联营、合作开发、寄台**

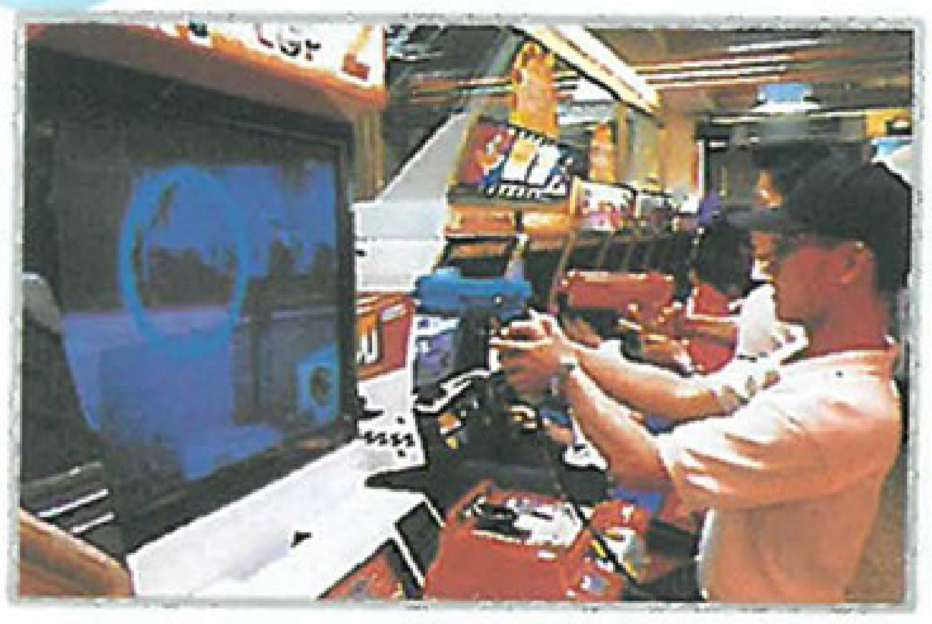
地　址：淄博市张店区西二路 148-1 号　电话：0533-2173902　2182044　传真：0533-2173902
淄博市张店区共青团西路 4 号　手机：0533-9010057　01386433988　01365331102
总经理：张晓东　邮编：255024　传呼：0533-188-1800884　191-1508150

# 明珠娱乐


50″格斗擂台



诺曼底警察








配件


捷升铁壳机


不倒翁Ⅱ代

**经 营 范 围**

**大、小中古机台、电脑板、**
**整机套件、零配件、**
**娱乐场策划合作经营**

开厅，只是为了体味业主的艰辛与苦衷，这样才能更好地去经营，更好地为业主服务。

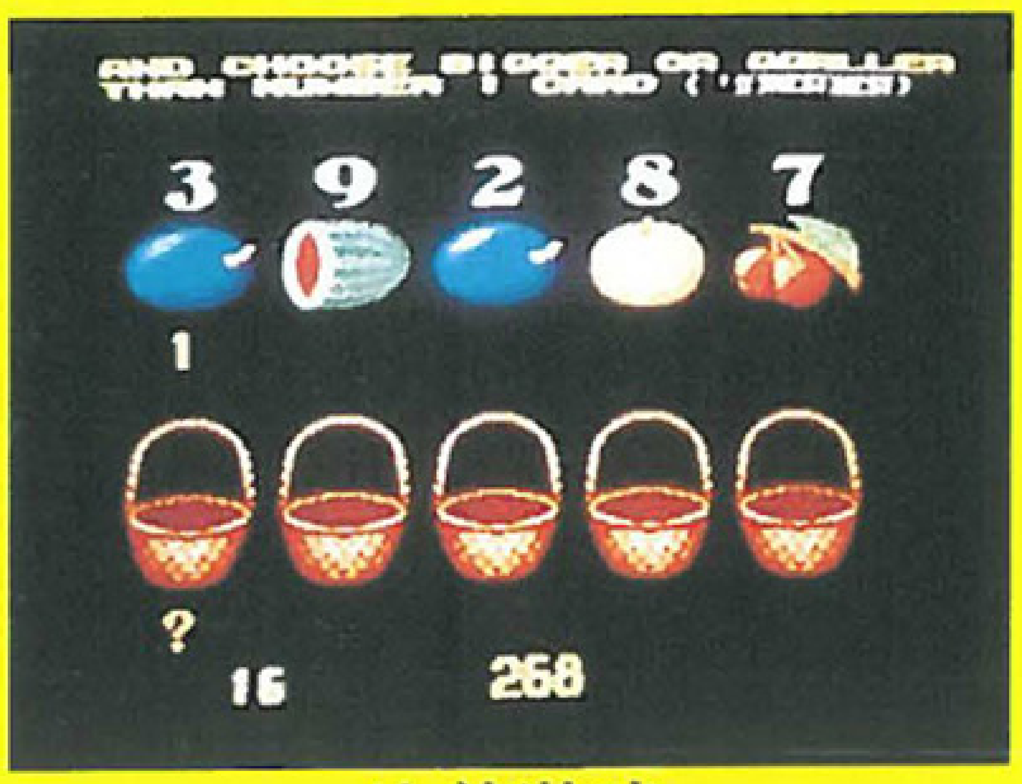
**西安明珠娱乐有限公司**
地址：西安市田家湾中玩市场东7排11号
电话：029-3249407 3289645
传真：029-3289645
手机：01399205744




版面




主游戏




比倍游戏

超 强 版

# '98新樱桃

## 特色介绍

比明星九七程序更好

打破传统的比倍方式

可押240分多项彩金赠送

得分快速，有直接比倍、半比、双比新功能

可直接装娱乐控台

中国大陆总经销

## 番禺鑫隆电子厂

厂址：广东省番禺市桥东沙村工业区

（东环派出所对面）

电话:(020)84890033　传真:(020)84807205

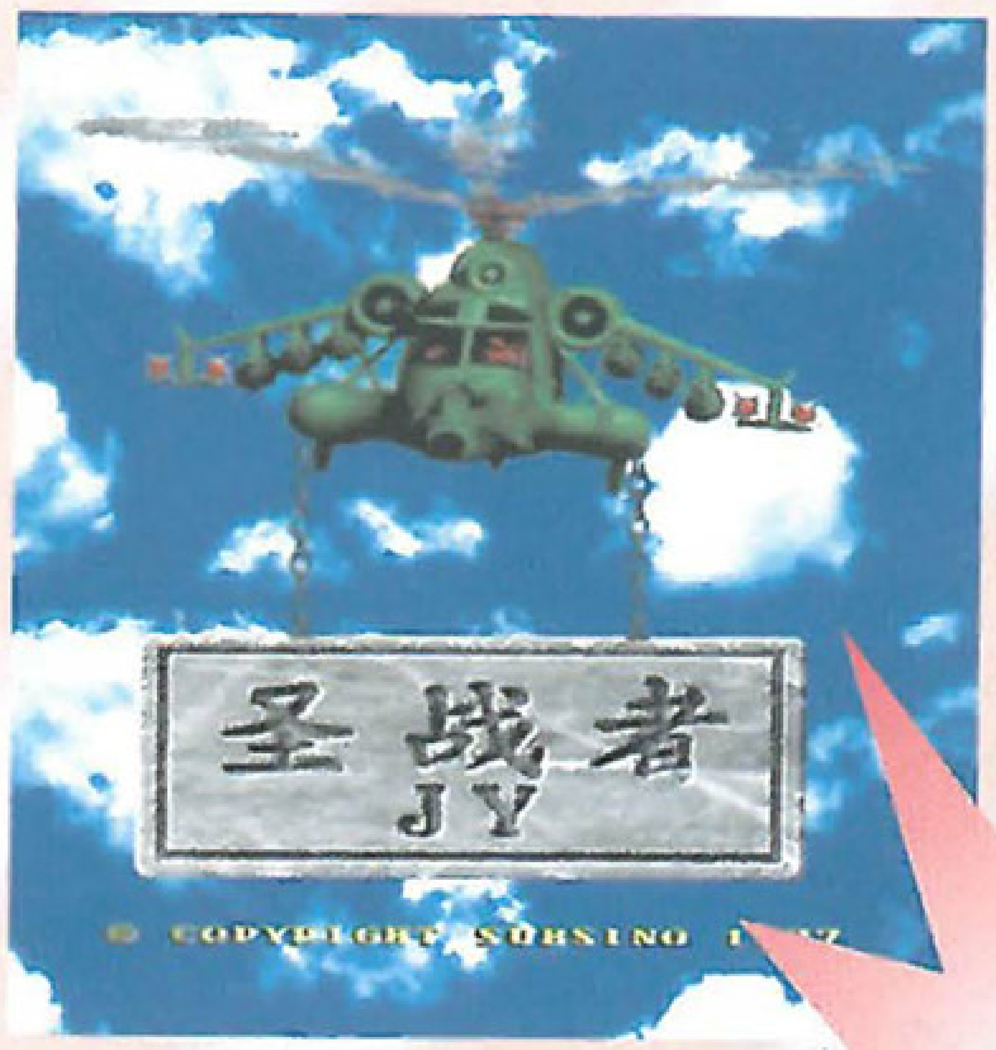
手机：01382840353　01389208059

# 巨源®

## 山东济南巨业源实业有限公司

巨源娱乐幸福快乐

董事长兼总经理 于世清



中文查帐




三七机、柏青果零配件供应

热卖中


摇钱树


小丑贝洛



诺曼底警察二代


环游世界

**整场销售大型模拟机**


巨源牌

高品质系列游戏机配件


铃木八小时

## 山东济南电脑板会每月5号、20号


地址：槐荫区北小辛庄西街35号　　邮编：250022

业务电话：(0531) 7962930　7973809　传真：(0531) 7967531

业务主办：杨经理　孙经理　　售后服务：张经理　王生


(本产品仅供娱乐之用)



*外国朋友如是说*
*“这种类型的*
*电脑板交易会*
*全球第一”*
*郑州板会*
*因其时间长*
*规模大范围广*
*反映着国内电玩业的*
*大气候*
*也成为我国经济飞速发展*
*电玩业崭露锋芒的见证*
*理所当然的*
*成为我们关注的焦点*
*……*

# 郑州“板会”

文／张翔军

郑州位居中原腹地，是全国重要的交通枢纽，市内以亚细亚为龙头的各大商厦吸引着全国各地的游客，为郑州赢得了商贸城的美誉。不过，在国内电玩业者的心中，郑州和“板会”一词紧紧连在一起。凡是稍有资历的电玩业者，无不参加过郑州“板会”。“板会”发

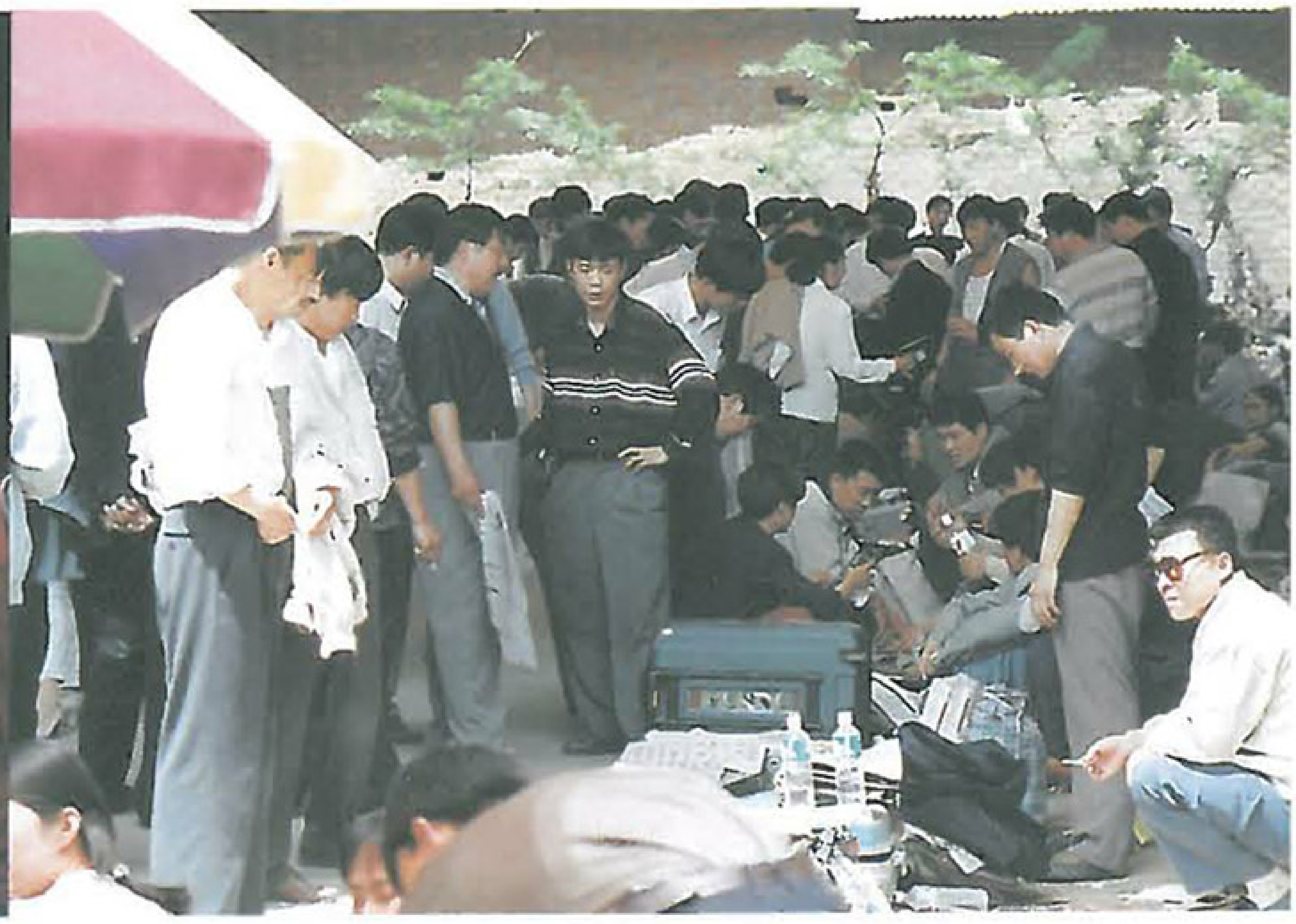


展至今，若称之为国内电玩业的晴雨表，似乎并不过分，郑州“板会”因其时间长、规模大、范围广更是反映着国内电玩业的大气候，当然也是媒体关注的焦点之一。

80年代初，改革开放使中国经济插上了腾飞的翅膀，电玩业随风起航，国内陆续出现一批游戏机生产厂家，郑州曙光机器厂就是其中较早较为成功的一个。从83年开始，受消费者对游戏内容喜好时间的限制，游戏厅业主需要时时更新游戏机电脑板，但是电脑板的投资占整机投资50%左右，价格昂贵且难以修改，二次投入又让许多业主无法承受，于是在交通便利的郑州，以生产游戏机为主的曙光厂附近，出现了郑州“板会”的雏形——一个以板易板不规范的小型市场。

85年，睿智而卓有远见的曙光厂领导对这一市场进行了正规化的组织和管理，郑州“板会”由此开始步入发展之路。“板会”几易其址，最后定在郑州市西流湖畔的曙光厂西厂。为使“板会”能够规范有序地发展，曙光厂领导多次和当地工商、公安部门联系，听取各方意见和建议，并最终取得理解与支持，为“板会”的发展创造了一个良好的外围环境。这一时期，中国经济飞速发展，电玩业也



踏上快车道。88年，郑州“板会”初具规模，由当初原始的以物易物发展为集交换、销售、维修、研讨为一体的盛会，在业内崭露锋芒。

93年，中国经济的持续高速发展达到沸点，经济过热使许多项目一哄而上，许多人一夜暴富。在这一特定背景下，电玩业空前繁荣，郑州“板会”水涨船高，跃入辉煌时期，每期交易日人数达4000-5000人，成交电脑板愈3000块，仅配件摊位就200有余，雄居全国“板会”霸主之位。一时间，“板会”上人山人海，摩肩接踵，热闹非凡。郑州市出租车司机十之六七都知道“板会”在何地，甚至连火车站都自行出现了“板会专线”的大小车辆。难怪参观过“板会”的韩国、台湾商人惊呼：此种类型的电脑板交易会，全球第一。

95年之后，政府加大宏观调控力度，经济增长速度开始放慢，国内供求关系趋于平衡，电玩业因而也逐步走上成熟之路，郑州“板会”人数相应逐渐回落。到97年，人数基本保持在2000人左右，电脑板成交量约1500



本文作者与曙光机器厂厂长郭宇鑫先生

块。至此，郑州“板会”保持一种沉稳的步伐向前迈进。

纵观郑州“板会”，经历了创业——发展——辉煌——成熟四个阶段，这也正是国内电玩业发展的历程，并且和经济的发展息息相通。试将郑州“板会”、国内电玩业、社会经济作一综览，不难发现，包括“板会”在内的电玩业一直受经济发展的制约，市场规律的作用显而易见。可以说，郑州“板会”不但反映着国内电玩业的大气候，而且是国内经济发展的一个缩影。尤其是近几年，国家对经济的调控确实达到了“高增长，低通胀”的预期目的，电玩业随之走向成熟，总体呈现平稳增长态势。

“板会”是中国电玩业所特有的现象，郑州“板会”更是堪称其中楷模。每月的板会交易日，交易者少则一千六七，多则两千余人，一大早就从四面八方涌入郑州市西郊的曙光厂西厂参加板会。板会占地8000平方米，呈长方形，会场内分为电脑板交易区、配件交易区、饮食服务区和试板室四大部分。一进大门，一条宽约10米、长约200米的道路从脚下直伸远处，道路两侧紧靠大门的是厂办公室，之后左侧依次是饮食服务区、厂车库、小试板室、厕所，右侧依次是被当作饮食服务区的小花园、并列的三个试板室，最后面和道路垂直的是配件交易区(如图)。交易者满布在室外道路两侧，其中不乏全国各地的厂商和经销公司，形成了规模庞大的电脑板交易区。配件交易区虽然略远，但因其品全质优，摊位前依然人来人往，熙熙攘攘。试板室内，由专人负





责的三十余台机器对交易中的电脑板进行测试，忙得不亦乐乎。在饮食服务区，风味独特的地方小吃赢得了不少客商的赞誉，我们乐见电玩业和其他行业共同为地方经济的发展作出贡献，不禁为此叫好。

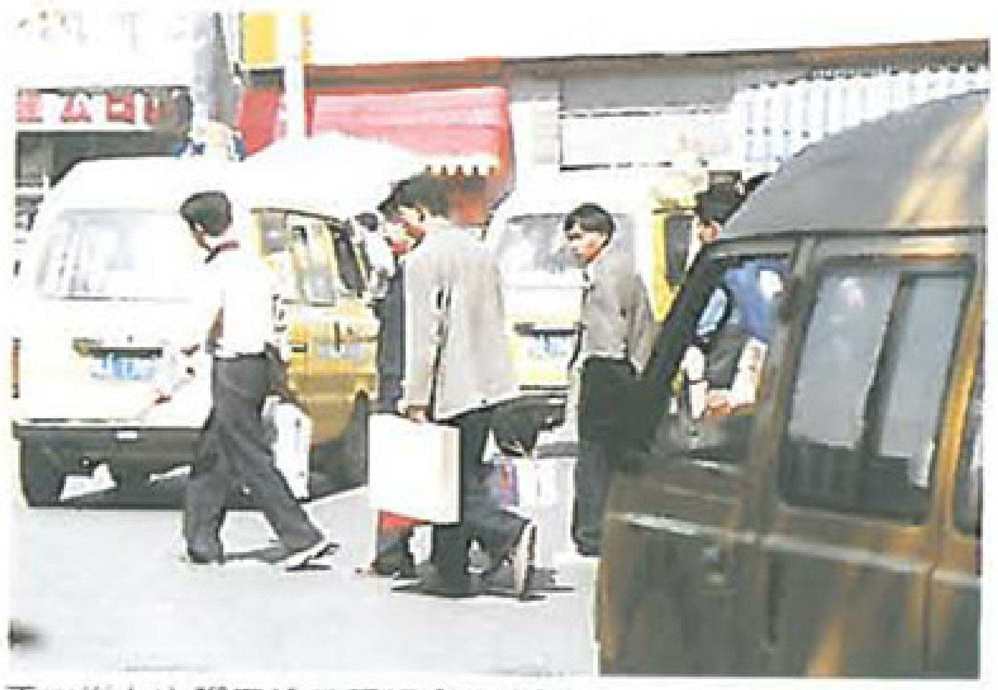
虽然以郑州“板会”为模式，带动了诸如西安、南京等一批“板会”的发展，但是，就一地而言板会人数下降却是不争的事实，郑州“板会”也不例外。业内资深人士、郑州“板会”的创建者之一，曙光机器厂厂长郭甲鑫先生这样分析：第一，郑州“板会”的成功使各地经销商群起而效之，“板会”如雨后春笋般出现，瓜分了市场，造成业者分流；第二，许多地区在取缔非法赌机时“一刀切”，造成当地游戏机市场萎缩；第三，舆论宣传太多负面报道，影响了公众的消费选择，也给业者带来心理压力。郭先生并非完全针对郑州“板会”的一番透析，切实反映出业者的普遍心声。就业内主观原因而言，“板会”的增多和业主与厂商之间直接沟通机会的增多，削弱了各地“板会”的规模。从外部客观环境来看，政策法规和舆论导向对电玩业影响颇深。个别地方“一刀切”的政策令业内人士心有余悸，舆论界忽视电



扩建中的郑州火车站



选板



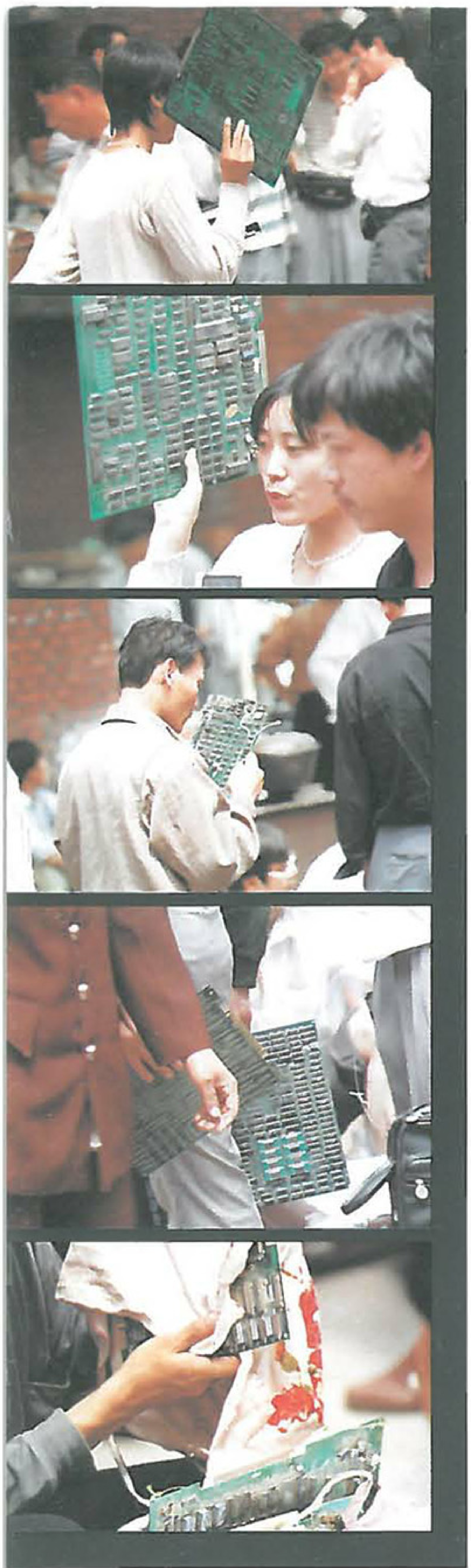
正在街上出租车抢载赶板会的人群



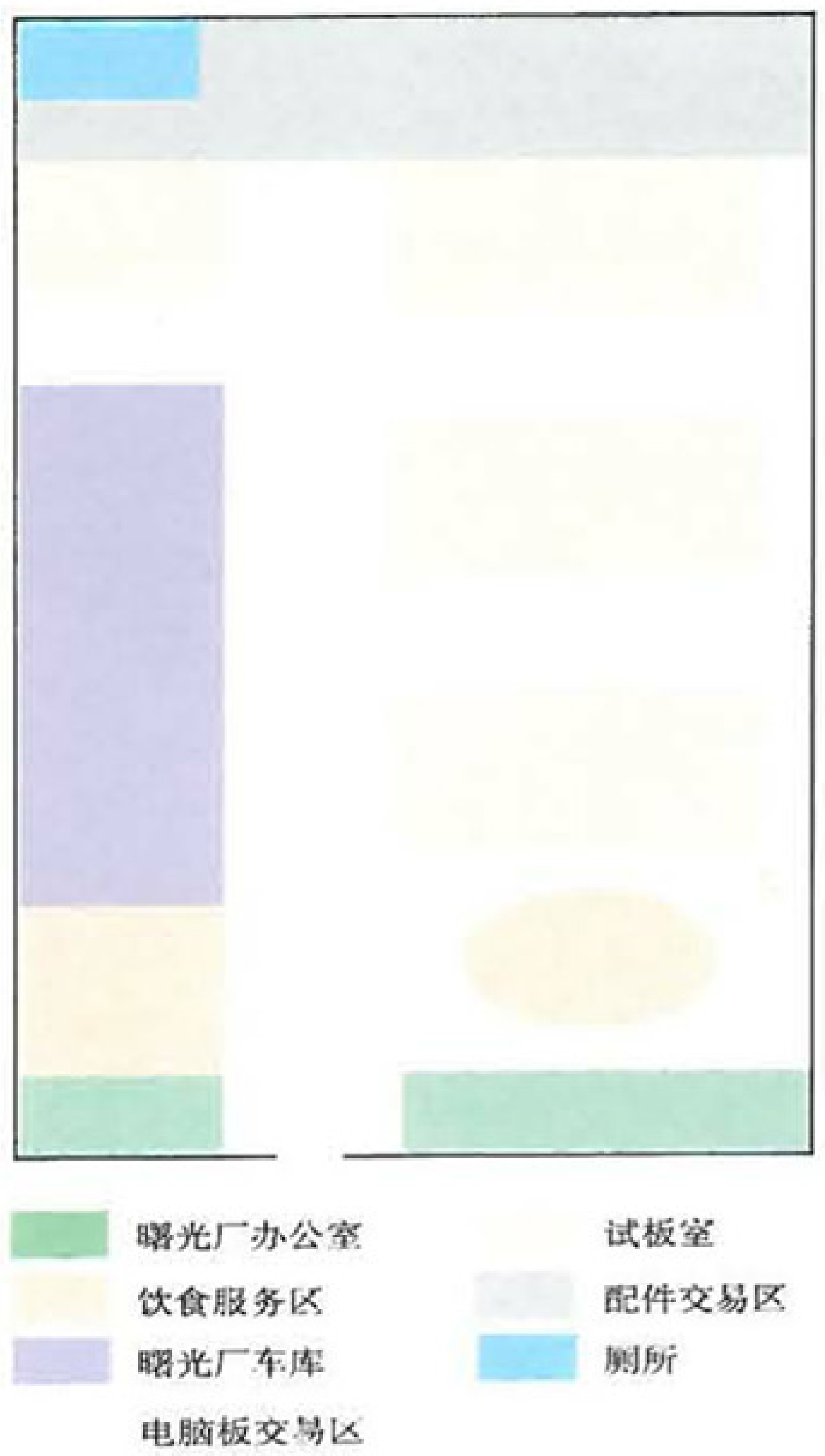
试板







玩业益智、休闲、娱乐功能而一味地负面报道又未免有欠公允。据说日本电玩业产值在整个国民生产总值中占重要比率，美国国防部新兵训练方法中，就有让士兵参加电脑游戏模拟实战以测验士兵的作战能力和反应能力一课。相信这两则消息会给我们一些启发。




21世纪，休闲娱乐将是公众消费的主体，高科技的电玩又是娱乐中无可替代的方式之一，电玩业发展的脚步无法阻挡。我们在引导业者合法经营的同时，呼吁政府和舆论为之“引沟挖渠”，以有效的政策法规和引导性的宣传报道将这个行业纳入合法、规范、益智、休闲的轨道，和业者一起共同为公众创造一个有益身心的高科技娱乐环境。到那时，郑州“板会”乃至整个电玩业都将会迎来一个灿烂的春天！

# 第三届亚洲“全日本娱乐休闲设备展览会”

**主办机构**：全日本娱乐协会(JAMMA)　华瀚国际文化发展公司

**承办机构**：上海市文化娱乐业协会　上海市国际展览公司

**展会时间**：1998年12月4日至6日

**展会地点**：上海市展览中心

**展会概况**：

全日本娱乐协会(JAMMA)属下主要公司约50家参展，来华人数约200至250名，展示设备1000台，以大中型电子娱乐设备和电子游艺机为主，辅以知识性娱乐性设备，价值约1亿5千万日元，代表日本当今娱乐设备的最高水平，展场预计占地面积5000平方米。

**展会时间安排**：

(1)12月4日9:30举行展会剪彩仪式

(2)12月4日19:00举行展会开幕庆祝酒会

(3)12月4日至6日10:00－17:00为展览时间，12月6日17:00至12月7日17:00撤展完毕



# 信息窗

## Salex 展将于七月在圣保罗举办

去年的Salex展计有十四个国家一百六十多家厂商参展，日本厂商参展最为踊跃。九八年Salex展将于七月二十三日在巴西圣保罗举办。值得一提的是由于意大利、英国的积极参与，带动了此次展会的热潮，因而主办单位特意为意大利和英国独立开设了意大利展馆和英国展馆。

## 越南建成水上乐园

越南西贡水上乐园公司于去年底在胡志明市耗资一千一百万美元建成一座规模宏大的水上乐园。此项杰作从动工至建成历经四年时间，雄心勃勃的西贡水上乐园公司还筹划在越南、菲律宾、泰国再建成三座大规模的主题乐园。

## 马来西亚建成第一座虚拟实境娱乐中心

一座集合3D镭射馆、多媒体娱乐厅及多种电子娱乐器械的超大规模主题公园在马来西亚建成，位于该国Slangor州的这座公园，是马来西亚第一家虚拟实境娱乐中心，共耗资一千九百多万美元，占地面积达四千二百多平方米 。

## Dave & Busters Bass heiure 合作建成大型娱乐中心

在美国颇具实力的大型娱乐公司Dave & Busters与英国Bass heiure公司合作，在英国伯明翰市建成集餐饮娱乐为一体的大型连锁娱乐中心Dave & Busters。他们构想在英国布里斯托尔市及埃塞克斯市分别再建两座大型娱乐中心。其风格和运营模式与美国国内的十多家D&B相同。该公司下一步的计划是逐步在欧洲、亚洲及非洲组建相同模式的娱乐中心。

## SNK 公布工作计划

以NEO GEO十六位元游戏称雄电玩界的SNK公司，在今年有八个新游戏推出。同时其六十四位元系统的游戏也在紧锣密鼓地进行。在去年以此系统为基础的Road' s Edge和Sumurai Shodown推出后，今年他们将推出枪击游戏。

## 德国最大电玩展 IMA 将推后举行

德国最大的电玩展(IMA)历年定于年初一月份举行，今年该展会打破惯例改为十一月份举行。主办者此举的目的一是时间推迟后，可以将稍前在日本、美国电玩展中展出的新品推介给欧洲的业者，二是考虑到天气对展会的影响。

## 日本万代公司将为 CAPCOM 推出一套人物全集

日本万代公司准备为 CAPCOM 推出一套人物全集“ALL CAPCOM’98”，全套包括特别卡共186种。其中9种男性人物卡及9种女性人物卡是由游戏玩家投票选出的。

## 万代将推出全新的掌上游戏机

去年以电子宠物风行而红极一时的万代公司，在今年将推出一部全新的掌上游戏机，该机采用黑白液晶显示画面，解析度比目前的 GAME BOY 强数倍，并且具有连线对战功能，以充电电池为电源能连续使用 10 个小时以上。该公司预定在今年推出 20 个游戏节目。

## 日本电视游戏专营店成立 ACES 协会

Association of computer speciality store(简称 ACES)是新近由日本电视游戏专营店组成的协会，会长为浅沼丈二，其成员总共有600多家游戏机专营店。在日前举行的记者招待会上，该协会会长表明了他们的目标是把专营店的安定化经营放在首位。对于悬而未决的二手机问题，他表示：“在不损害著作权持有人创作意图的前提下，尊重软件生产商意见，努力去解决此问题。”

## 九八 AMOA 电玩展将在美国田纳西州举办

“九八 AMOA 电玩展”将于九月十七日至十九日在美国田纳西州举办。这个可称为电玩博览会的展览，展品门类繁多，有来自世界各地的众多商家莅临观展，很多商家借展览的机会与世界同行进行资讯交流。今年同时还是 AMOA 创立五十周年，乘此机会，AMOA 将组织许多大型活动，据估计，今年的电玩展将比往年更精彩。

## SONY 成立中文游戏小组

SONY 公司近日成立了中文游戏小组。除了前些日子推出的《PARRAPA THE RAPPER》及《三国志IV》外，该公司还准备强力推出《三国志V》等中文版游戏。

## SONY 欲设立网上游戏公司

美国 SONY 公司欲与 SONY Pictures Entertainment公司合作成立一家通过国际互联网提供游戏的网上游戏公司“Sony Online Entertaiment Ine”，其意图是将网上游戏服务走入商业化。新公司会以 SONY 子公司的身份，通过 SONY 的网页提供网上游戏。

## 首座电子游戏大学在美建成

现代科技不断催生新鲜的技能种类，令高等学府的面貌也愈来愈精彩。传统上，一个学生若沉溺于电子游戏，必将荒废学业，而美国科技重镇雷蒙德(Redmond)最近成立的“数码笔”(Digipen)学院却能让每天埋首于电子游戏的学生取得优秀的学习成绩。

数码笔学院实际就是一所电子游戏大学，创设了世界上首个“即时互动的模拟世界”课程，即专门训练学生制作电子游戏的四年制学士学位课程。

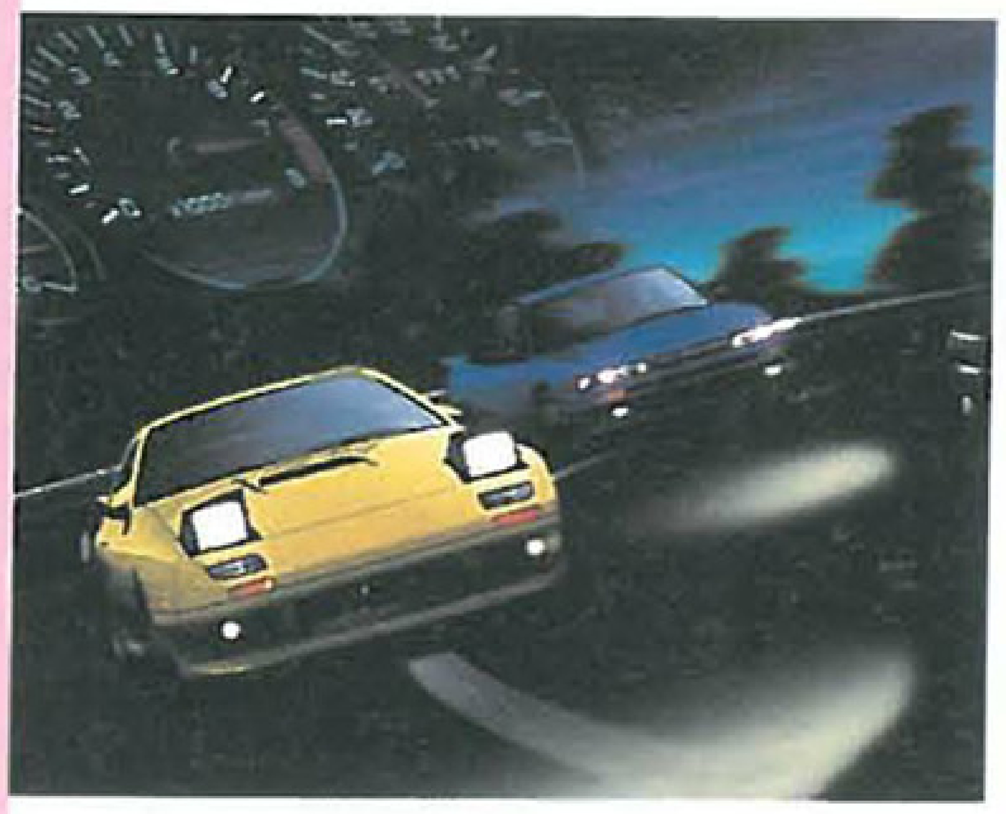
数码笔学院的课程并非人们想象的那么轻松，不是只会打游戏就行了。学生四年内的课程包括程序编写、电脑动画制作、数据结构、运算法则、影象处理等，甚至还包括神话学。此外每个学生在8个学期期间，要完成8个“实时模拟习作”，每个习作就是一个电子游戏的雏形。尽管如此，进入数码笔学院和入读其他工商管理、医科等热门大学一样不容易，竞争非常激烈。第一届申请入读者有1000多名，但学院只录取了40人，而且学费也不便宜，每人每年交1.1万美元学费。不过，每名学生都可获分配一部200MHz的高速“奔腾”使用。

该校的创办人科马尔说，他选择成立独立的数码笔学院，而不将课程附属于其他大学之下，是因为他不想迁就一般大学的学分要求。数码笔学院的学生，必须修满160个学分才能毕业，比一般大学学位课程要高出几十分。

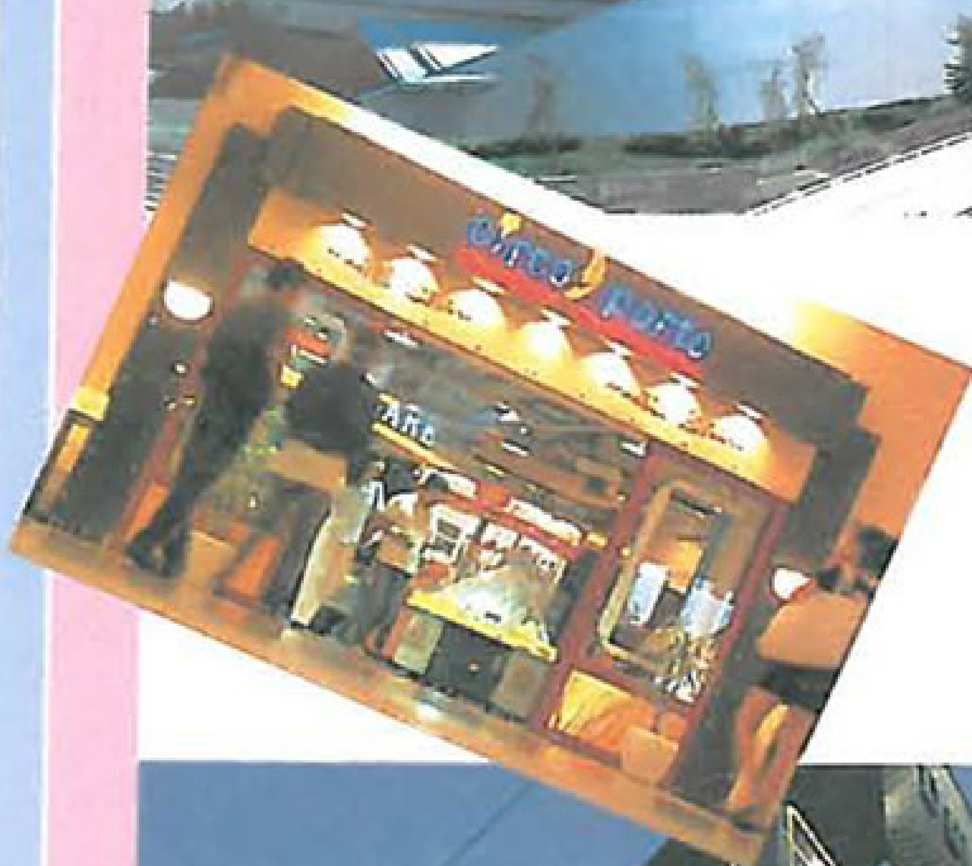
不过，学生的努力是不会白费的。美国电脑游戏行业每年的生意额超过150亿美元，而且整个行业的增长势头方兴未艾，各大机构都急需电子游戏制作方面的人才，所以毕业生的出路是绝对不成问题的。学院主要赞助机构任天堂美国公司的主席林康尔亦说：“企业界对电子游戏、电脑动画及特殊效果等新类型技能人才需求很大。”

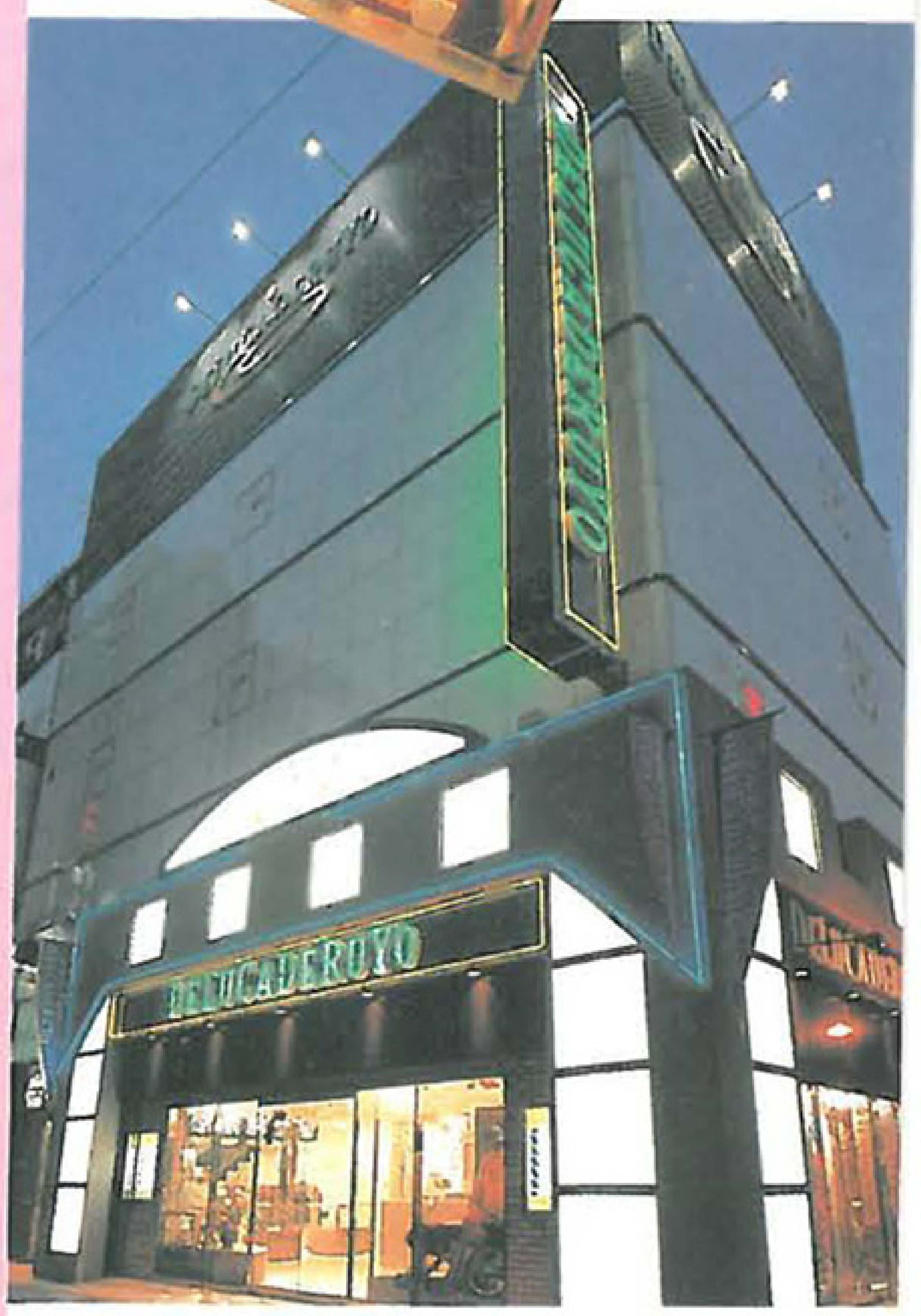
科马尔4年前就曾在温哥华创办同类的两年制学科，每年吸引2.5万人报读。这次在华盛顿州的雷蒙德创办数码笔学院，科马尔说，这里是全世界的软件之都，微软、康柏等跨国科技企业的总部就设在这里，也是美国的科技重镇。目前，美国政府已认可该院课程的学位资格，科马尔打算日后将学生名额增加到100人，并预期数码笔学院将有更多的人报读。

（摘自《南洋商报》 题目系编者加）









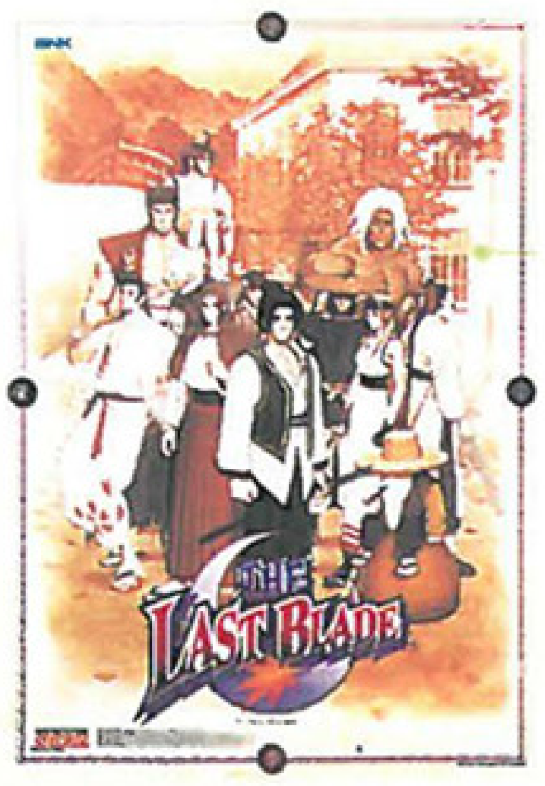
## 可乐美株式会社

在娱乐界久负盛名的可乐美(KONAMI)株式会社作为综合娱乐企业，以“带给世界上每个人新鲜的享受及伟大的梦想”为宗旨，不断开拓进取。可乐美所制造的娱乐机械，不仅在日本国内，同时也受到世界各地娱乐界同仁的好评。

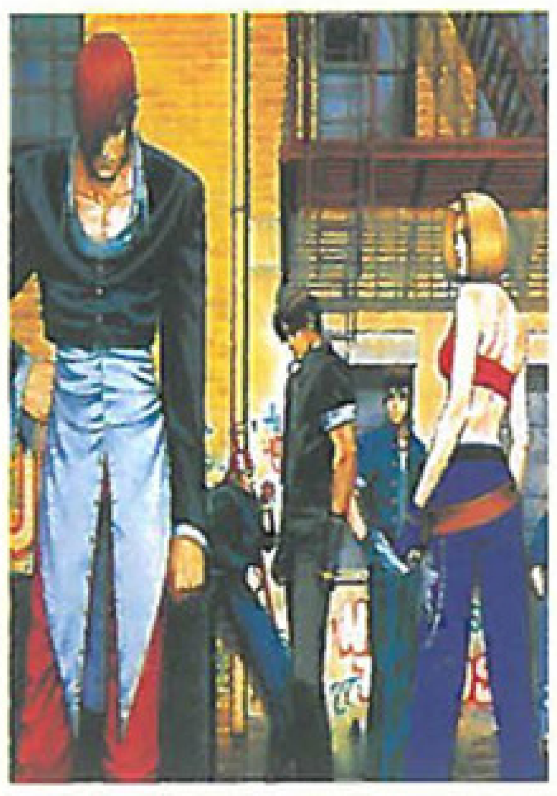
日本可乐美自1969年创业以来，凭着大胆的构想和丰富的创造力，通过每个员工的不懈努力发展起来。在29年间，日本可乐美发扬创业精神，敢于向未知领域挑战，至今已拥有809550万日元资金，并一举跨入一流企业的行列。目前，在日本国内除东京本社之外，设有大阪、名古屋两大分店，札幌、福冈两处营业所，并拥有东京、神户、神奈川3个开发中心。在国外设有美国（纽约、芝加哥、洛杉矶）、英国、德国、中国台湾4家分公司。可乐美的国内外营业规模在逐步扩大，凭借其遍布世界的销售网，可以更准确地反馈市场信息，相信该会社将推出更多佳作。

**可乐美小档案：**
**创办：**1969年3月21日　**资金：**809550万日元
**董事长：**上月景正　**职工数：**1019人
**经营：**
1. 电子娱乐器械软、硬件及周边设备的研制、开发、生产、销售业务
2. 唱片、录音带、磁盘、胶片等音象制品的设计、制造、销售业务
3. 书刊、杂志的设计、印刷销售业务　4. 玩具的制造、销售业务
5. 通讯网电脑软件销售业务　6. 以上产品的进出口贸易业务

# 西安三友娱乐有限公司




月华剑士



97胜利者为王



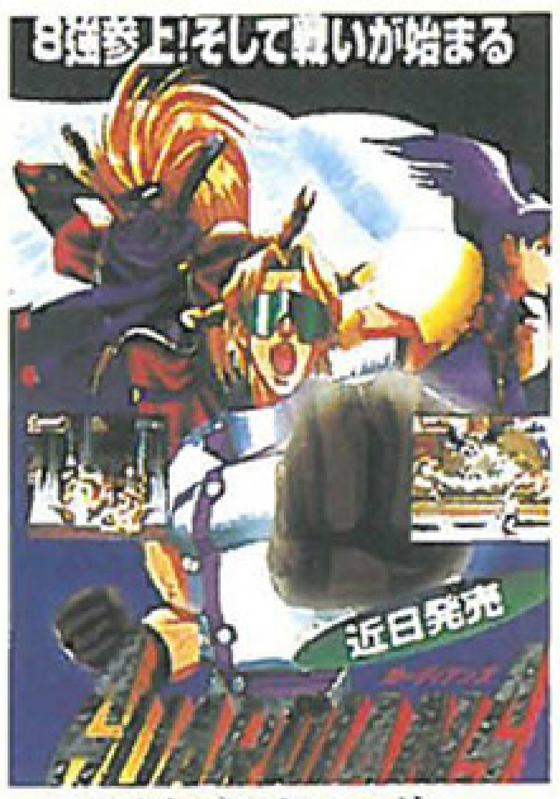

饿狼六代

凝古都千年底蕴 **诚**交天下朋友

创三友未来辉煌 **共**拓电玩市场



西游记

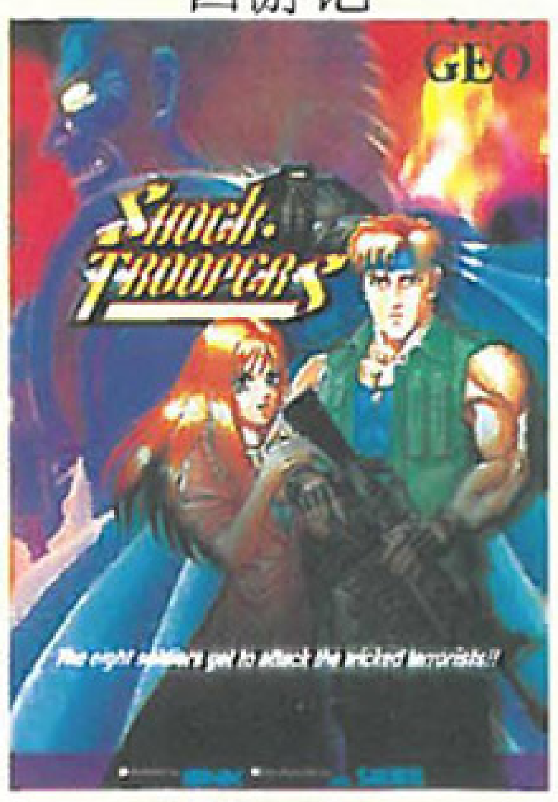


电神魔鬼Ⅱ代

西安三友自92年创业至今，多蒙各界朋友的关爱和支持，以优质的产品、完善的服务、先进的理念赢得大家的赞誉，业务蒸蒸日上，影响日益扩大。公司上自董事，下至业务人员，全都刚届而立，愿以自己年青的热情和勤奋，和全国同仁携手并进，共同开拓电玩业美好的明天！

我公司专业经销各种优质电脑板、SNK板、各款型游戏机、整机套件配件及游乐设施，并且提供全方位服务。

同时，诚证海内外各大厂商 产品代理权，希望三友的信誉能成为您的产品打开市场最好的钥匙！




冲锋军队



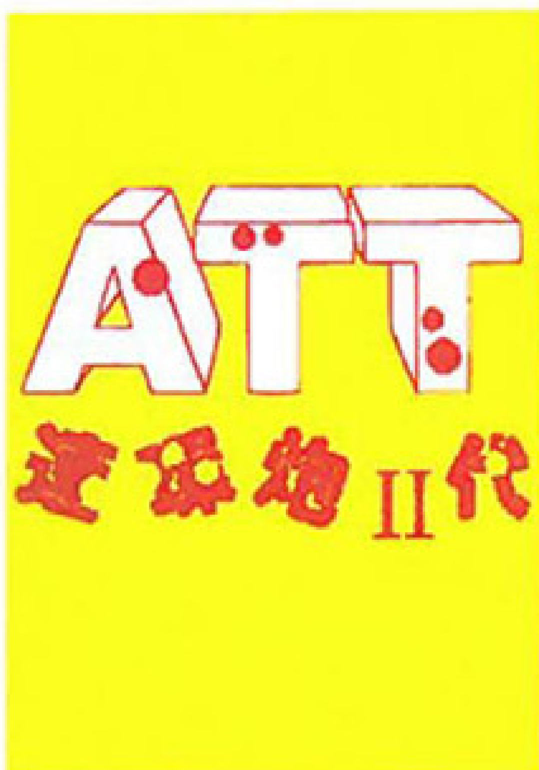

万能战车Ⅱ代




顶凰麻雀




超级大满贯Ⅱ




ATT 连环炮




龙虎争霸

SANYOU

地址：陕西省西安市田家湾中玩市场东八排12号

电话：(029)3290825　传真：(029)3232242

联系人：沙书庆　赵健　刘健

手机：1399259525　1389186609

(本公司更详信息，可在"电子娱乐传真信箱"41号查询)


娱乐写真屋
设计出个人专集的写真贴纸
特别推出：歌星大赛、ATT板
娱乐写真屋
HAPPY PRINT CLUB
最熱門的機臺
花邊任選
HAPPY PRINT CLUB
诚征各地代理商
西安天湖电子娱乐有限公司
地址：西安市咸宁东188号中玩市场10排10号　邮编：710043
电话:(029)3227593　3227560　传真:(029)3227560
联系人：郭强民　　手机:(029)9002785

# 宝剑锋从磨砺出
# 梅花香自苦寒来

## ——日龙创业三部曲

今天的日龙公司，是集进口、生产制造、销售、娱乐场经营为一体的大型集团化公司，专营日本、美国等大型娱乐设备，为顾客提供场地合理规划和经营管理指导，不仅有5000多平方米的展示厅暨工厂，而且在全国各地开设了十余间运营良好的游戏机娱乐场，无论其企业规模还是生产制造能力和销售能力在业内都负有盛名。然而提起当初创业的艰辛，日龙公司的创业者们有着无法用语言表达的感触和体会。



### 一、创业篇

1989年3月，正值春暖花开，万物复苏时，日龙公司的前身——一家小作坊式的游戏机配件经营部却已经走到了生死存亡之际。经理员工不到5人，经营场地不足50平方米，且生产生活混在一起，生产组装的机台只能放在屋檐下等待商家的挑选。虽然经营部上下一心，拧成一股绳不分昼夜工作，可是当时在番禺生产同样机台的厂家有10多家，而且其它厂家规模大、实力雄厚，日龙根本无法与之竞争。产品没有销路，员工连续三个月未发工资，再等待只有一条路——破产。在这关键时刻，经理叶伟文先生决定：不能坐以待毙，要出去自己寻找市场。于是，叶先生凭着超人的胆识和魄力，带着仅有的3000元资金，和一名员工一起北上进行市场调查。在调查中，通过对各大游戏厅的观察、了解和比较，叶伟文先生认识到：只有拥有与众不同的产品，才能拥有和别人竞争的资本。如今国家改革开放的政策进一步深化，人民生活水平日益提高，娱乐业一定会兴盛起来，国外的娱乐业较发达，何不把国外先进的机台引进到国内呢？回到番禺后，叶先生立即开始搜集一些国外厂家的资料，同时向这些厂家发去了愿购买游戏机的传真函，很快，国外的一些答复传真过来。根据传真，叶先生仔细考虑后决定：进口国外机台。目标一旦确立，日龙人就开始了积极的拼搏，他们经过多方努力筹措资金，终于在1993年初宣告成立了日龙电子游戏机制造公司。

### 二、发展篇

日龙公司成立后，各项业务步入正轨，但是此时又出现了进口货物运输、报关等一系列问题，如何顺利引进国外的游戏机呢？只有拥有国际贸易机构才能实现。为便于及时了解国际市场和迅速处理海外事务，叶伟文



董事长以高屋建瓴之构想迅即成立了香港分公司和国际贸易部。当第一批进口游戏机顺利到达日龙公司时，全体员工并没有沉浸在喜悦中，而是在叶董事长的精心安排





下紧张地投入了检测、变压、试机、翻新等工作，终于在最短的时间内将机台送到客户手中，为将来争取更多的客户打下了坚实的基础。就这样，日龙公司成功地翻开了国内进口游戏机的第一页。



在不断的发展中，叶伟文董事长引进国外的先进管理经验，又逐步成立了产品开发部、维修部、生产安装部、质检部、配件经营部、电脑板销售部和售后服务部，带领日龙公司走上了一条规范化的发展之路。配件服务部各式各样的配件和电脑板销售部名目繁多的电脑板，满足了顾客不同的配套要求。售后服务部增设售后热线，专人负责解答顾客在购进的产品中所遇到的各种疑问。以这三个部为依托，在国内形成了一套十分完善的销售体系。

质量是产品的生命，叶伟文董事长自公司成立以来始终把产品的质量放在第一位，层层严格把关，要求公司内所有员工不断提高自己的业务素质和专业能力。为此，公司定期邀请海外同行专家进行授课和技术指导，定期组织专业人员到外地进行考察和技术交流。电子娱乐业是高科技产业，它的持续发展必然要求从业人员的技术水平不断提高，从业人员技术水平的提高反过来又推动了行业的发展，这也是日龙公司在行业中能够一直保持领先地位的关键。

### 三、腾飞篇

质量的精益求精、服务的尽善尽美，使日龙公司业务蒸蒸日上，成绩斐然。然而叶伟文董事长并未满足于此，而是以更长远的目光审视着整个游戏机行业，他认识到只有拥有国际上知名公司的产品长期代理权，提供更多、更完美的服务，才能使公司立于不败之地。经过多方联系，日龙公司最终以自己诚信为本的经营理念赢得了日、美等国多家大型娱乐设备公司的信任，取得了众多名优产品的代理权。以此为契机，叶伟文董事长不辞辛劳每半月往返香港、日本一次，时刻关注国际国内游戏机行业的市场动态，及时与国外厂商进行研讨、磋商，让最精彩刺激和最受欢迎的新奇产品能很快展示在国内顾客面前。



日龙公司董事长叶伟文先生

时至今日，日龙公司已经拥有各种专业技术人员200多人，其中设备技术人员20多人，经营场地约5000多平方米，同时在全国各地开设了10多家游戏机娱乐场，真正实现了规模化、集团化的经营。此外，叶先生还十分注重体育事业的发展，为此特成立了日龙青年足球俱乐部，定期组织与其他队进行赛场交流，希望能为我国足球事业的发展尽一份自己的绵薄之力。

注目日龙公司，日龙人正以沉稳、自信的步伐走在中国电玩业成功者的行列之中。我们祝愿，在今后的发展中，凭借着锐意进取的精神和壮志凌云的豪情，日龙公司能取得更加辉煌的成绩。




**他山之石　可以攻玉**
**国家虽有区别　行业却无差异**
**放眼全球**
**电玩业的浪潮此起彼伏**
**作为业内的信息窗口**
**我们时刻观察聆听着外面的世界**

英国是当今世界最发达的几个国家之一，其政治、经济、文化的影响几乎遍布世界每个角落。由来已久的英国电玩之风，从十九世纪末第一部电玩机台出现在码头入口两旁开始，经历了百年的风风雨雨，已经发展成为一个拥有规模庞大的协会组织和明确健全的法律制度，并且创造多元化经济效益的行业体系。在全球电玩业发展的历史中，英国电玩业占据着举足轻重的地位。

近几年，在摆脱了经济的持续低迷之后，成熟稳健的英国电玩业迎来了又一个黄金时期。以94年为例，英国电玩业产值近110亿英镑，上缴国家利税8.75亿英镑，其中5亿为综合税，2.75亿为销售税，还有1亿为执照税。当年英国电玩业从业人员12.5万人，约占年内英国人口的2%，对于高失业率的欧洲，这无疑是一大福音。枝荣及叶，英国旅游业在每年一度的ATEI展(英国娱乐贸易展)中似乎不只是分得一杯羹而已。作为世界三大电玩业会展之一，ATEI展吸引着世界各地的电玩公司和成千上万的业内人士，我们熟悉的Sega、Konami、ICE、Merit、Atari等大公司无不早早预订一席之地。展会人潮鼎盛，随之而来的旅游效益也成绩骄人。95年，旅游业因为期三天的展会收入230万英镑，英国航空公司、希尔顿国际旅馆和英国旅游观光协会喜于年年得利，为ATEI展颁发了“伦敦大使奖”。96年，时任ATEI展主席的Sonia Meaden女士又因会展贡献突出当选为West Country区的旅游观光协会副主席。97年，英国旅游局甚至宣布将出资赞助98年ATEI展。深具专业性的ATEI展受到政府如此礼遇，其创造的效益可想而知。借ATEI展之东风，善于捕捉商机的英国厂商在东欧、中东、西班牙乘机拓展市场。尤其在西班牙，英商Barcres率先进驻并控制大部分市场，随后的德、荷、澳洲厂商虽使出浑身解数，仍无法动摇英商在





# 英国电玩 如日中天

西班牙的领导地位。

透视英国电玩业，我们不难发现，它有着严格的电玩分级制，机台一般分为两大类：有奖机台类和纯娱乐性机台类。有奖机台又分为三种：第一种称之为Jackpot机台，只能有限地设置在一些私人的成人俱乐部或游乐场内，奖金可高达250英镑。第二种为有奖机台，最高奖金为10英镑，限于18岁以上成人玩。第三种也是有奖机台，但是没有年龄限制，可以退4英镑现金或8英镑代币。据英国专家估计，英国市场上有奖机台在21万台以上，一年大约转动450亿次，为欧洲之冠，受欢迎的程度和利润率之高令业者不惜投入巨资，有奖机台市场因此发展迅速。让人吃惊的是，纯娱乐性机台也颇具号召力，此类机台分两种：一种是模拟机台类，包括赛车、射击、运动项目等；另一种为有奖技巧性机台，大多为智力问答游戏。目前英国纯娱乐性机台约在33万台以上，远大于有奖机台数，市场火爆，可见一斑。



无有规矩不成方圆，电玩业破浪前进离不开法律的导航。97年7月，英国政府正式通过Deregulation Act法案，一改往日的晦涩难懂，明确规定合法经营有奖机台的业者，可将现金中奖的有奖机台从过去20便士投币额即可赢得最高4英镑现金或8英镑代币，提高到25便士投币额可赢得10英镑现金。较之以前犹抱琵琶半遮面的旧法规，新法令的中奖金额提高，并改以全现金，真正迎合了玩家的喜好。依法令规定，全现金有奖机台只能在成人游乐场内经营。80%的业者主动遵守了英国电玩业贸易协会(简称BACAT)的规定：十八岁(或十六岁)以下的青少年不准出入成人游乐场。政府用心协助并完善相关法令，业者和贸易协会积极配合，良好的自我组织和自我管理能力为人所称道。

回顾过去，英国始终走在世界经济、科技、甚至休闲娱乐业的最前列，展望未来，在它不平凡的历史上，高科技娱乐的现代电玩业又将创造什么样的奇迹呢?我们拭目以待。









# 霹雳神灯

## 开关调整图及配线图

DIP SWITCH 设定

| DIP | SW1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 示范音乐 | 有 | ON | | | | | | | |
| | 无 | OFF | | | | | | | |
| 比倍游戏 | 有 | | ON | | | | | | |
| | 无 | | OFF | | | | | | |
| 进分方式 | 投币 | | | ON | | | | | |
| | 开分 | | | OFF | | | | | |
| 退分方式 | 退币 | | | | ON | | | | |
| | 洗分 | | | | OFF | | | | |
| 吃碰提示 | 有 | | | | | ON | | | |
| | 无 | | | | | OFF | | | |
| 直接比倍 | 有 | | | | | | ON | | |
| | 无 | | | | | | OFF | | |
| 投币器 | 机械 | | | | | | | ON | |
| | 电子 | | | | | | | OFF | |
| 建议调法 | | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | |

| DIP | SW2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 破台限制 | 1000 | OFF | | | | | | | |
| | 3000 | ON | | | | | | | |
| 进分上限 | 100 | | OFF | | | | | | |
| | 500 | | ON | | | | | | |
| 比倍累积奖 | 50 | | | ON | | | | | |
| | 100 | | | OFF | | | | | |
| 比倍破台奖 | 100 | | | | ON | | | | |
| | 200 | | | | OFF | | | | |
| 比倍过关奖 | 10 | | | | | ON | | | |
| | 20 | | | | | OFF | | | |
| 彩票比例 | 1:1 | | | | | | OFF | OFF | OFF |
| | 1:2 | | | | | | ON | OFF | OFF |
| | 1:5 | | | | | | OFF | ON | OFF |
| | 1:6 | | | | | | ON | ON | OFF |
| | 1:7 | | | | | | OFF | OFF | ON |
| | 1:8 | | | | | | ON | OFF | ON |
| | 1:9 | | | | | | OFF | ON | ON |
| | 1:10 | | | | | | ON | ON | ON |
| 建议调法 | | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF |

| DIP | SW3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏机率 | 75 | ON | OFF | | | | | | |
| | 80 | OFF | ON | | | | | | |
| | 85 | OFF | OFF | | | | | | |
| | 90 | ON | ON | | | | | | |
| 比倍机率 | 90 | | | ON | OFF | | | | |
| | 92 | | | OFF | ON | | | | |
| | 94 | | | ON | ON | | | | |
| | 96 | | | OFF | OFF | | | | |
| 出牌方式 | 正常 | | | | | OFF | OFF | | |
| | [illegible]麻开门 | | | | | ON | OFF | | |
| | 小牌加强 | | | | | OFF | ON | | |
| | 大牌加强 | | | | | ON | ON | | |
| 建议调法 | | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | | |

| DIP | SW4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 最大押分 | 10 | OFF | | | | | | | |
| | 20 | ON | | | | | | | |
| 最小押分 | 1 | | OFF | OFF | | | | | |
| | 2 | | ON | OFF | | | | | |
| | 3 | | OFF | ON | | | | | |
| | 5 | | ON | ON | | | | | |
| 投币单位 | 1:1 | | | | OFF | OFF | | | |
| | 1:2 | | | | ON | OFF | | | |
| | 1:3 | | | | OFF | ON | | | |
| | 2:1 | | | | ON | ON | | | |
| 开分单位 | 5 | | | | | | ON | OFF | |
| | 10 | | | | | | OFF | OFF | |
| | 50 | | | | | | OFF | ON | |
| | 100 | | | | | | ON | ON | |
| 计分形态 | 索子 | | | | | | | | ON |
| | 数字 | | | | | | | | OFF |
| 建议调法 | | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF |

麻将配线

| 零件面 | A | B | 焊接面 |
|---|---|---|---|
| RB | 1 | 1 | RA |
| RD | 2 | 2 | RC |
| | 3 | 3 | RE |
| 入表 | 4 | 4 | 出表 |
| GND | 5 | 5 | GND |
| | 6 | 6 | H.P.SW |
| | 7 | 7 | 查帐 |
| 绿 | 8 | 8 | 红 |
| 荧幕同步 | 9 | 9 | 蓝 |
| SSR | 10 | 10 | 声音输出 |
| 开分 | 11 | 11 | I0 |
| 洗分 | 12 | 12 | I1 |
| | 13 | 13 | I2 |
| | 14 | 14 | I3 |
| | 15 | 15 | I4 |
| | 16 | 16 | I5 |
| 投币/开分 | 17 | 17 | 退币/洗分 |
| | 18 | 18 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| GND | 1 | 1 | GND |
| GND | 2 | 2 | GND |
| +5V | 3 | 3 | +5V |
| +5V | 4 | 4 | +5V |
| +12V | 5 | 5 | +12V |
| +12V | 6 | 6 | +12V |
| +5V | 7 | 7 | +5V |
| +5V | 8 | 8 | +5V |
| GND | 9 | 9 | GND |
| GND | 10 | 10 | GND |

| | RA | RB | RC | RD | RE |
|---|---|---|---|---|---|
| I0 | A | B | C | D | |
| I1 | E | F | G | H | 得分 |
| I2 | I | J | K | L | 比倍 |
| I3 | M | N | 吃 | 碰 | |
| I4 | 杠 | 听 | 胡 | | 大 |
| I5 | 开始 | 押 | | | 小 |

娱乐配线

| 零件面 | A | B | 焊接面 |
|---|---|---|---|
| GND | 1 | 1 | GND |
| GND | 2 | 2 | GND |
| +5V | 3 | 3 | +5V |
| +5V | 4 | 4 | +5V |
| | 5 | 5 | |
| +12V | 6 | 6 | +12V |
| | 7 | 7 | |
| 入表 | 8 | 8 | 出表 |
| | 9 | 9 | |
| 声音输出 | 10 | 10 | |
| | 11 | 11 | |
| 红 | 12 | 12 | 绿 |
| 蓝 | 13 | 13 | 荧幕同步 |
| GND | 14 | 14 | |
| | 15 | 15 | |
| 投币 | 16 | 16 | 投币 |
| SW1:单打 开始 | 17 | 17 | 退币(2P 开始) |
| SW2:上 | 18 | 18 | |
| SW3:下 | 19 | 19 | |
| SW4:左 | 20 | 20 | |
| SW5:右 | 21 | 21 | |
| SW6:单打1 | 22 | 22 | SW13:查帐 2P E1 |
| SW7:单打2 | 23 | 23 | 开分 2P E2 |
| SW8:单打3 | 24 | 24 | 洗分 2P E3 |
| | 25 | 25 | |
| SSR | 26 | 26 | H.P.SW |
| GND | 27 | 27 | GND |
| GND | 28 | 28 | GND |

# 龙虎争霸

## 开关调整图及配线图

### DIP SWITCH设定

| DIP SW.1 | | NO.1 | NO.2 | NO.3 | NO.4 | NO.5 | NO.6 | NO.7 | NO.8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投币比率 | 1投币1分 | OFF | OFF | | | | | | |
| | 1投币2分 | ON | OFF | | | | | | |
| | 1投币3分 | OFF | ON | | | | | | |
| | 1投币5分 | ON | ON | | | | | | |
| 开分比率 | 10分 | | | OFF | OFF | | | | |
| | 20分 | | | ON | OFF | | | | |
| | 50分 | | | OFF | ON | | | | |
| | 100分 | | | ON | ON | | | | |
| 进分上限 | 1000分 | | | | | OFF | | | |
| | 2000分 | | | | | ON | | | |
| 进分方式 | 投币 | | | | | | OFF | | |
| | 开分 | | | | | | ON | | |
| 退分方式 | 退币 | | | | | | | OFF | |
| | 洗分 | | | | | | | ON | |
| 示范音乐 | 有 | | | | | | | | OFF |
| | 无 | | | | | | | | ON |

| DIP SW.2 | | NO.1 | NO.2 | NO.3 | NO.4 | NO.5 | NO.6 | NO.7 | NO.8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 比倍爆机 | 500分 | OFF | OFF | | | | | | |
| | 1000分 | ON | OFF | | | | | | |
| | 1500分 | OFF | ON | | | | | | |
| | 2000分 | ON | ON | | | | | | |
| 最小押分 | 1分 | | | OFF | OFF | | | | |
| | 2分 | | | ON | OFF | | | | |
| | 3分 | | | OFF | ON | | | | |
| | 5分 | | | ON | ON | | | | |
| 比倍功能 | 有 | | | | | OFF | | | |
| | 无 | | | | | ON | | | |
| 比倍续玩 | 续玩 | | | | | | OFF | | |
| | 比倍 | | | | | | ON | | |
| 荧屏计分形态 | 数字 | | | | | | | OFF | |
| | 方块 | | | | | | | ON | |

### 麻将配线

| 零件面 | A | B | 焊锡面 |
|---|---|---|---|
| RB | 1 | 1 | RA |
| RD | 2 | 2 | RC |
| | 3 | 3 | RE |
| 入表 | 4 | 4 | 出表 |
| GND | 5 | 5 | GND |
| 记忆清除 | 6 | 6 | H.P.SW |
| 测试 | 7 | 7 | 查帐 |
| 扫描板－绿 | 8 | 8 | 扫描板－红 |
| 扫描板－同步 | 9 | 9 | 扫描板－蓝 |
| SSR | 10 | 10 | 声音 |
| | 11 | 11 | I0 |
| | 12 | 12 | I1 |
| | 13 | 13 | I2 |
| | 14 | 14 | I3 |
| | 15 | 15 | I4 |
| | 16 | 16 | I5 |
| 开分/钱道 | 17 | 17 | 洗分/退币 |
| | 18 | 18 | |
| GND | 19 | 19 | GND |
| GND | 20 | 20 | GND |
| +5V | 21 | 21 | +5V |
| +5V | 22 | 22 | +5V |
| +12V | 23 | 23 | +12V |
| +12V | 24 | 24 | +12V |
| +5V | 25 | 25 | +5V |
| +5V | 26 | 26 | +5V |
| GND | 27 | 27 | GND |
| GND | 28 | 28 | GND |

| | RA | RB | RC | RD | RE |
|---|---|---|---|---|---|
| I0 | A | B | C | D | |
| I1 | E | F | G | H | |
| I2 | I | J | K | L | |
| I3 | M | N | 吃 | 碰 | |
| I4 | 杠 | 听 | 胡 | | |
| I5 | 开始 | 押 | | | |